JAPAN ANIME MAGAZINE

ANIMEDIA

アニメディア

INCLUYE CD-ROM

POR SÓLO 2'99 €

NÚMERO 3

AVANCES



SAINT SEIYA HADES

LOS DOS PRIMEROS CAPÍTULOS



ANGELIC LAYER

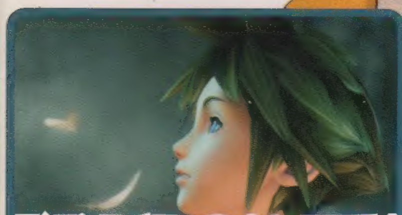
DESCUBRE LOS JUGUETES DEL FUTURO

RESEÑAS



AZUMANGA DAIOH

¡¡LLEGA EL GAKUEN MÁS FRESCO!!



KINGDOM HEARTS

LO MÁS NUEVO DE LOS CREADORES DE FINAL FANTASY

¡¡6000 EUROS EN PREMIOS!!

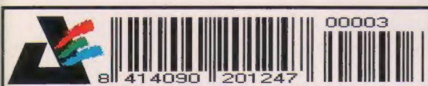
EL CONCURSO MÁS FRIKI

Y ADEMÁS...

ANIME 2003, PERFECT BLUE Y DRAGON HEAD EN IMAGEN REAL, EXPOCÓMIC 2002, FLCL, Y THE ART OF HOLMES

Rol y videojuegos en...

.hack//



NOTICIAS - MONDO FREA BOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCHÍSIMO MÁS

アニメディア

JAPAN ANIME MAGAZINE

ANIMEDIA

NÚMERO 3

DIRECCIÓN
María José Castro

COORDINACIÓN
Marc Ortiz

REDACCIÓN
R. Giskard Reventlov, Manuel Robles, Kotobuki, Nana, Asuma Shinohara, Ricardo, Kumo, Basara, Lázaro Muñoz, Mikel Paton y Sharleen

CONTENIDO DEL CD
José García y Marc Ortiz

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Marc Ortiz

FILMACIÓN Y COORDINACIÓN DE MAQUETACIÓN
Gabriel Sánchez-Trincado

ARES INFORMÁTICA

PRESIDENTE
Albert Rodríguez

DIRECTORA GENERAL
María José Castro

DIRECTOR TÉCNICO
José García

DIRECTOR DE LÍNEA
Lázaro Muñoz

ADMINISTRACIÓN
Rosanna García

SUSCRIPCIONES
Vanessa Roda

FOTOMECÁNICA
ARES Informática S.L.

IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
Coedis S.A.

DEPÓSITO LEGAL
B-45255-02

SUMARIO

ESPAÑA



JAPÓN





SECCIONES

EDITORIAL

Nuestro tercer número sale a la venta, y lo cierto es que seguro que estaréis notando cambios. Lo más importante cuando se lanza una revista es mantenerla viva y nunca estancarse, ir mejorándola poco a poco, adaptándola a los gustos del aficionado. Para empezar, habréis notado un notable cambio en el diseño de la portada. No sólo lo hemos hecho por razones comerciales, también para acercarla a los estándares de diseño japonés. También hemos pulido algunas cosas del diseño interior, los más avispados seguro que os habréis fijado (u os fijaréis si sois de los que primero de todo se leen la editorial). Por otro lado, estamos más que contentos con el funcionamiento de la revista. Las pocas críticas que hemos recibido están mal argumentadas y provienen, en su mayoría, de algunos individuos con ansias de protagonismo que pueblan los foros de internet e insisten en hacer aparecer algunas revistas como "lo más", cuando no dejan de ser un panfleto mal aprovechado. Y no sólo eso, estamos también muy contentos del apoyo que estamos recibiendo por parte de las distintas compañías españolas, prueba de ello fue el VideoCD que regalamos con Animedia, y otra es el fabuloso calendario a todo color que acompaña este número, y eso sin aumentar ni siquiera un céntimo el precio de la revista. Y la cosa no quedará aquí, tenemos más concursos y otras sorpresas preparadas para cuando terminemos con el mega concurso "El más friki", pero de momento, no podemos avanzar nada. Todo esto en un gran momento para el manganime. No sólo tenemos un montón de series editándose, sino que hay varias sorpresas preparadas para el año entrante que harán que la cosa aún mejore más. De todas formas, siempre hay cosas que pueden cambiar; aun y el esfuerzo de Mike Sánchez por conseguir lo contrario, la organización de Expocómic 2002 no ha dado muy buen trato al manga, que digamos, y se queda en una triste sombra de lo que son los salones de Barcelona. A pesar de esto, la cosa ha mejorado bastante con respecto a ediciones anteriores, y esperamos con ansias la celebración de Expomanga 2003, a ver qué sorpresas nos tiene preparadas. De momento, podéis ir abriendo boca con este número de Animedia, que viene cargadito de novedades.

MARC ORTIZ - MARC@ARESINF.COM



EN PORTADA

Es la mejor temporada para la animación en Japón, y estamos a punto de recibir la oleada de nuevas series que se preparan para principio de año. Por ello, le hacemos un repaso a una serie con pasado y futuro, .Hack//, cuya versión animada cuenta con los diseños de Yoshiyuki Sadamoto, diseñador de personajes de series como Nadia (El misterio de la piedra azul), o la sobrevalorada Evangelion.

DIRECCIÓN

ARES INFORMÁTICA
ANIMEDIA
PASSAJE MERCURI,
S/N - NAVE 12
08940
CORNELLÁ DE LLOBREGAT
BARCELONA (ESPAÑA)
TEL: 902 19 72 64
FAX: 902 19 72 63
MARC@ARESINF.COM

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

MANGA

Después de los salones, como cada año, vienen unos meses en los que las novedades brillan por su ausencia (por suerte, nuestros bolsillos pueden así descansar un poco). Es por eso que las noticias de este mes y el siguiente van a ser algo escasas. Aún así, estamos trabajando para poder ofreceros ya avances sobre lo que podremos ver editado a lo largo del próximo año.

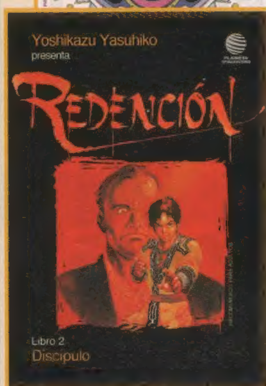


PLANETA DEAGOSTINI COMICS



Según Jaime Rodríguez, y gracias al interés mostrado por lectores y crítica, la editorial Planeta se ha decidido a contratar la totalidad de la serie **Monster** de Naoki Urasawa, para asegurar que la edición española sea igualmente completa. 36 números mensuales de la Biblioteca Pachinco reproducirán los 18 tankôbons originales.

Si además hacemos un breve repaso a las series regulares, encontramos el tercer número de **Random Walk**, **Yu-Gi-Oh!**, **Alita · Angel de Combate** (**Gunnm**), **D.N.A.²** y **Kodomo no Omocha** (**El juguete de los niños**), el noveno de **Kamikaze Kaitô Jeanne** y **Strain**, y otras obras a destacar como la segunda entrega de **Oudou no Inu** (**Redención**), el número 12 (vol.2) de **Detective Conan**, y el último tomo de **Video Girl Ai**.







URL Http://www.planetadeagostinicomics.com

EDICIONES GLÉNAT

Glénat

En Glénat tienen preparados nuevos lanzamientos de cara al año que viene que aún no podemos avanzar. De lo que sí podemos informaros es que tras el insistente retraso de la esperada **Naruto**, la obra, qué después de un par de retrasos, por fin aparece en el mercado.

URL Http://www.edicionesglenat.es

NORMA EDITORIAL



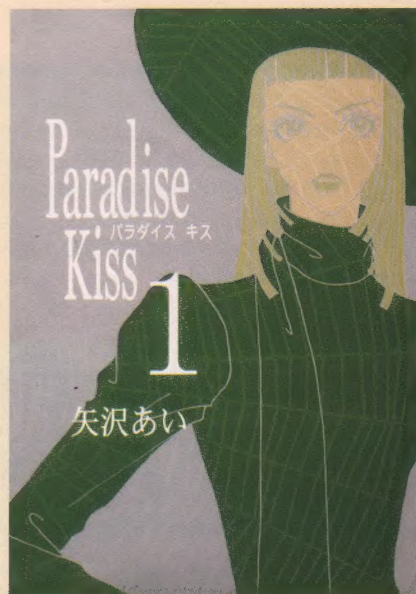
Chobits y **Sorcerous Stabber Orphen** se alternan entre sí y destacan sobre las demás publicaciones de la editorial. Tirón de orejas para Norma por no actualizar puntualmente su servicio de noticias y aplausos por la evidente mejora editorial que han experimentado.

URL Http://www.norma-ed.es



IVREA ESPAÑA

Ya os hemos hablado en anteriores números de los planes editoriales que afectan a **Slayers Return**, **Narue no Sekai** y **Teizokurei Daydream**. Este mes captan nuestro interés **Angelic Layer** (fecha de salida 29 de noviembre), y la serie regular de **Slayers** respetando formato y título originales. Aún no se ha concretado la fecha de publicación de **Paradise Kiss** y **Alien 9**.



URL Http://www.editorialivrea.com/indexesp.htm

Esto es todo en lo que se refiere al manga. No nos han llegado novedades por parte de Mangaline. Lo que sí podemos afirmar es que los problemas con los editores japoneses continuan y a fecha de hoy no ha podido salir aún **Touch**. Esperemos que subsanen los problemas que tenían para disfrutar lo antes posible de esta magnífica obra.

ANIME

SELECTA VISIÓN



Lo único que hay previsto a finales de año/principios del 2003 es el sexto DVD de la hilarante **Excel Saga**. De cara al año que viene, esperamos las ediciones de las películas de **Evangelion** y **Blood**, aparte de otras series/películas del catálogo de Manga Entertaintment. En cuanto a **Akira**, el día 9 de diciembre saldrán a la venta -salvo modificaciones- las ediciones estándar y especial del DVD.



URL Http://www.selecta-visión.com

JONU MEDIA

Destaca la aparición de **Love Hina · Noche de Paz (Especial Navidad)**. Las desventuras de Keitarô Urashima continúan en el segundo volumen de la serie de televisión (formatos VHS y DVD) y completan el catálogo de novedades de Jonu Media, compuesto por **Yu Yu Hakusho** vol. 9 (también en VHS y DVD, éste último con dos discos a un precio de 24 euros) y **Fushigi Yûgi** vols. 10 y 11 en VHS, que constituyen el final de la serie.

Asimismo, se ha anunciado (tras el obligado retraso) la aparición del segundo filme de **Card Captor Sakura** para finales de año.

ANIME TV

El canal Antena 3 se ha hecho por fin con nuevos episodios de **Campeones · Hacia el Mundial**. Desde el 30 de noviembre (capítulo 21), se emitirán sábados y domingos. Si bien la cadena sólo ha comprado hasta el capítulo 35, Enoki Films (distribuidora internacional de la serie) afirma que existen un total de 52 que esperamos poder ver en antena.

En lo que respecta a plataformas digitales de televisión, Locomotion deja de emitir la repetida parte de **Ranma 1/2** que hasta ahora había mantenido en antena. Buzz, en cambio, estrena **Fooly Cooly** y **Nazca** además de reponer **Generator Gawl**, **Trigun** y **Harlock Saga**. Por otro lado, **Jester el aventurero** se retira de la parrilla de programación del canal. Fox Kids estrena la versión EEUU de **Ai to yûki no pig girl Tonde Buuri** (**La supercerdita**) y, por lo demás, seguimos sin saber si emitirán o no **Saint Seiya** (aunque supuestamente ya habían empezado las negociaciones para hacerse con ella).

El Viaje de Chihiro ha ganado en su paso por las salas de cine de todo el globo numerosos premios. Hasta ahora ha destacado con los siguientes galardones: Premio de la Audiencia a la Mejor Narrativa, Oso de Oro a la Mejor Película, Mejor Película Asiática del Año y Mejor Película y Mejor Canción, otorgados en diversos festivales y por distintas academias. Además, la película está nominada a seis Oscars de la Academia de Hollywood.
Si queréis conocer más datos, sabed que el filme de Ghibli ha recaudado en nuestro país (según ha facilitado el Ministerio de Cultura) 403.339,92 € en un mes (¡casi nada!) y ha sido visto por 84.948 espectadores.

NOTA DE PRENSA

Cambio en los DVD defectuosos de Evangelion Vol. 5 y 6

Selecta Visión procederá al cambio de los dvds defectuosos de Evangelion vol.5 y Evangelion Vol.6 en el mes de Enero de 2003 (si todo marcha como está previsto). Todos aquellos que tengáis el Volumen 5 y el volumen 6 de Evangelion en dvd defectuosos escribid un e-mail adjuntando todos vuestros datos personales, incluido número de teléfono, a la siguiente dirección: **info@selecta-vision.com**. Es importante que en el asunto indiquéis Evangelion Vol.5 DVD, Evangelion Vol.6 DVD o cualquier referencia al cambio de dichos dvds.

Todos aquellos que todavía no hayáis adquirido estos dvds, podréis hacerlo a partir de Enero de 2003 en vuestro punto de venta habitual. Los estuches de estas nuevas ediciones serán de color negro, no transparente como los volúmenes anteriores, para que os sea fácil identificarlos como los correctos. Sentimos mucho la espera y las molestias que esto os haya causado. En estos momentos todavía estamos a la espera de que lleguen en perfectas condiciones los episodios 21 a 26 de Evangelion para realizar las nuevas ediciones.

GHOST IN THE SHELL EN DVD

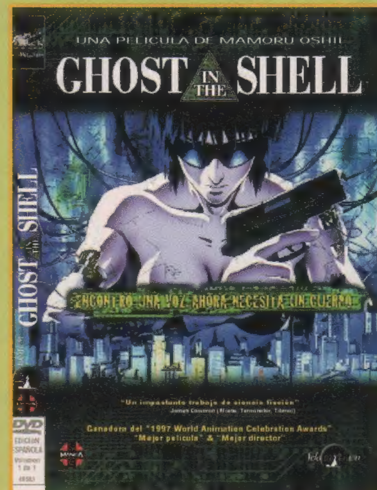
Problemas técnicos empañan uno de los mejores lanzamientos de Selecta y declara flame wars sin sentido en foros de internet.

▶ **Mikel**

La largamente esperada **Ghost in the Shell**, editada el 27 de noviembre por Selecta Visión, adolece de algunos fallos de audio. Por problemas con el máster, problemas ya evidenciados en otras ediciones de la misma película en diferentes países, durante la primera media hora de película se aprecia un retraso en el audio de unos milisegundos. Algo que en los diálogos puede parecer ligeramente desconcertante, pero que donde más se nota es en la pista de efectos.

Lo verdaderamente lastimoso, es que este problema, reconocido en las versiones inglesas, francesas, australianas, etc, ha servido de fulcro para que algunos compradores descontentos y desinformados comiencen a rajar en los foros sin ningún criterio, ya que NO se puede remasterizar un producto como este a no ser que la productora original envíe los materiales, y parecen olvidar que Selecta NO es la productora original de **GITS**.

Donde sí les podemos pegar un par de tirones de orejas es en el tema de los subtítulos -también desincronizados al principio de la película- y en lo sutil del 5.1 que han creado partiendo de una base 2.0. Lo que muchos olvidamos es el esfuerzo que supone interpolar canales para crear el efecto de espacialización, de modo que si sólo se nota en los momentos en los que realmente tenemos algo detrás, creemos que está mal hecho. Hay que tener en cuenta que los canales de efectos, ambiente, música y diálogos SIEMPRE están insertados artificialmente en una producción de animación, con lo cual SIEMPRE hay que interpolar canales y crear artificialmente estos efectos de creación de espacio.



En resumidas cuentas, unos problemas técnicos empeñan una de las producciones con mejor calidad de imagen de los últimos tiempos. ¿Merece la pena comprarla? Indudablemente, ya que se encuentra a la altura -superando incluso en el tema del 5.1 a algunas- de las ediciones realizadas en otros países.

Hay mucho atacable en las ediciones actuales de anime en España. Lo triste es que cuando los fallos escapan al control de la productora española, se la crucifique por ello. Y si alguien piensa seguir con los flames para que esta edición se retire y sea sustituida por otra, que tengan en cuenta que poco se puede corregir si no se dispone del material original en buen estado, y en este caso, Selecta no dispone de un máster sincronizado desde el principio de la película, porque la productora original, Manga Entertainment, tampoco lo tiene.

EL PRIMER SHONEN DE CLAMP NOS MUESTRA LOS JUGUETES DEL FUTURO

ANGELIC L

Estamos en un futuro demasiado lejano, donde la tecnología es la base de la sociedad; ya no sólo de los adultos, sino de los niños también. La evolución electrónica ya no sólo se aplica a los móviles ni a los electrodomésticos, ahora son también los juguetes los que gozan de los mejores avances.





La protagonista de esta historia es *Misaki Suzuhara*, un niña de tan sólo 12 años, que al entrar en secundaria, es trasladada a Tokio a vivir con su tía.
En su llegada a la estación se encuentra totalmente perdida sin saber dónde está ni hacia dónde tiene que ir. Cual es su sorpresa que en medio del caos interno que lleva dentro ve cómo la gente, en especial los niños, está mirando una televisión gigante colgada de un edificio. Lo que emiten en esa televisión es un combate en directo de una batalla de Angels. En realidad *Misaki* cree que es una película y unos niños le comentan que son Angelic Layers. En medio de tanta expectación una de los Angels está a punto de perder por un ataque sorpresa, *Misaki* grita "¡cuidado!" e inexplicablemente el Angel reacciona derrotando a su adversario.
Al acabar el combate aparece un hombre misterioso con bata blanca y aspecto siniestro que le comenta que lo que acaba de ver son, en realidad, unos muñecos, unos juguetes que su dueño mentalmente los dominan. Los dueños son llamados Deus.
Estos muñecos son llamados Angels y sólo cobran aparente vida cuando luchan estando en lo que se conoce como el recinto "Eriol".
Misaki se ve fascinada por ese mundo y decide iniciarse como Deus, así que *Icchan*, el hombre de la bata blanca, la lleva a unos almacenes donde venden toda clase de productos relacionados con el mundo Angelic Layer. La pobre se emociona tanto que se gasta todo el dinero que tenía y casi no tiene para coger el transporte que la lleve a casa de su tía.
Los Angels nacen del "Angel Egg", un huevo muy mono donde manipulándolo nacerá de una forma u otra. Al nacer, los Angels son totalmente extraños. No tienen nada, ni ojos, ni pelo... simplemente la forma de persona y una serie de marcas por todo el cuerpo. El pelo se lo pone *Misaki*, se corta un mechón de pelo y lo adapta a la forma del Angel. Después tiene que ponerla en un cilindro como si fuera caldo de cultivo para así poder programarla mediante un ordenador especial y de esta manera le aparecen los ojos y los diferentes rasgos de la cara y el cuerpo. En ese momento *Misaki* decide llamarle *Hikaru*.

El primer día de entrada a su nueva escuela, por el camino, conoce a una chiquilla de apenas 5 años llamada *Hatoko Kobayashi* quien, al verla con *Hikaru* desnuda, le da un pañuelito y la viste con eso. *Hatoko* tiene un

CLAMP

Quién iba a decirles a estas 4 chicas cuando empezaban a editar dojinshis en sus épocas de instituto que llegarían a ser unas de las artistas más reconocidas en el mundo del manganime.



Las componentes de este cuarteto son: *Mokona Apapa, Nanase Ohkawa, Mick Nekoi* y *Satsuki Igarashi*. Se esconden bajo pseudónimos y rara vez podremos ver algunas fotos suyas.
La dibujante con mayor carga es *Mokona Apapa*, es la que se encarga de dibujar X y la que suele hacer los diseños de personajes, la que dibuja esos fondos tan rebuscados que aparecen en algunas obras...
El alma pensante del grupo es *Nanase Ohkawa*, se encarga de realizar la historia, de hacer los guiones y también diseña alguna que otra cosilla.
Mick Nekoi en los inicios era asistente y colorista, pero en estos últimos tiempos se ha lanzado al dibujo y es ella la que ha dibujado Angelic Layer, por ejemplo.
Y la asistente y coordinadora de producción es *Satsuki Igarashi*, también suele ayudar a *Nanase* en los trabajos de diseño.



hermano llamado *Kotarou*, el cual, curiosamente, va a la misma clase que *Misaki* y desde el primer momento en el que se conocen hacen muy buenas migas. También en su primer día de clase se hace amiga íntima de *Tamayo Kizuki*, una chica demasiado extrovertida que tiende a demostrar su fuerza con el pobre *Kotarou* a base de tornazos, patadas...
Ese mismo día y después de ir a tomarse algo a un Burguer con sus nuevos amigos, de camino a casa, se le aparece de nuevo *Icchan*; éste, tras darle un par de consejillos y mirarle las bragas -que no lleva, claro- a *Hikaru*, le da unas telas especiales para que *Misaki* le haga un traje de combate adecuado para ella. El traje, la verdad es que es una cucada... hay que ver qué maña para la costura que tiene *Misaki*...
Teniendo en puesta a punto a *Hikaru* ya puede inscribirse en torneos. *Icchan* la lleva a los almacenes de Angelic Layer para que juegue y demuestre lo que puede valer su Angel en una de las salas acondicionadas en la tienda para el juego. Mediante un aparato en su cabeza que contiene un visor, puede ver claramente a *Hikaru* y esta cobra vida estando en el ring. Así pues, todo lo que piensa *Misaki* lo hará *Hikaru*, saltar, correr, pelear, esquivar...
Demostradas sus posibilidades, *Icchan* la inscribe en un torneo al aire libre de preselección que hay en una de las calles de Tokio.

La rival de *Hikaru* es un Angel con un atuendo de malla en forma de gatito (con orejas y todo), y aunque al principio del combate la inexperiencia de *Misaki* le hace jugar más de una mala pasada, al final *Hikaru* resulta ser la ganadora con un espectacular golpe de brazo. De esta manera, consigue una tarjeta para poder participar en los torneos de forma acreditada.

Ha llegado el gran día en el que *Misaki* irá a un gran estadio para disputar uno de los torneos más famosos del Japón. Allí conoce a *Ogata Masaharu*, uno de los organizadores del torneo y amigo de *Icchan*.
Para sorpresa de *Misaki*, su primer combate será contra *Hatoko*, la hermana de *Kotarou*.
El Angel de *Hatoko* se llama *Suzuka* y tiene un ropaje entre ninja-samurai extraño. El combate se le complica a *Misaki*, puesto que su rival tiene mucha más experiencia que ella. Aun así demuestra tener unos dotes más que necesarios para llegar a ser una buena Deus. En el combate se defendió muy bien e incluso llegó a sorprender a *Hatoko*, aun así, perdió frente a una magistral llave que le hizo *Suzuka*.
Su segundo combate, y tras un descanso, es contra una *Seto Ringo*, una niña que resulta ser una idol y que va con las pintas que le corresponden. Su Angel se llama *Ranga* y va vestida con ropa de aire indio. El combate también está muy reñido, *Seto* tiene mucha confianza en su Angel y ha ganado otros torneos, pero *Hikaru* demuestra su habilidad y con una gran patada acaba el combate. Al final *Misaki* y *Seto* se harán amigas, después de todo, y aunque haya sido derrotada, *Seto* no es nada rencorosa.

HIKARU

El hecho de que *Misaki* escogiera este nombre para su Angel no es casual. Las *CLAMP* tienden a entrelazar personajes en sus obras y en Angelic Layer no iban a ser menos. Resulta que el personaje preferido de manga de *Misaki* es *Hikaru*, una de las protagonistas de Magic Knigh Rayearth y su parecido con ella es increíble. Lo cierto es que sólo le falta ponerle una trencita. Por lo demás, tanto en el corte de pelo, como en el traje que lleva puesto, son clavaditas.



Durante los descansos del torneo *Misaki* conoce a *Oujirou Mihara*, el hermano menor de *Icchan*, un chico de 17 bastante apuesto que resulta ser toda una eminencia en el mundo de los Angelics Layers y que ha ganado tres torneos consecutivos.

A partir de aquí, todo serán disputas y batallas para ganar los sucesivos torneos que se vayan presentando por el camino. También conoceremos a *Shuuka*, la madre de *Hikaru*, y asistiremos a una triángulo amoroso "light" entre *Misaki, Kotarou* y *Kizuki*. A parte de eso, demostraciones morales como en uno de los combates que tiene *Misaki* contra las hermanas *Madoka* y *Arisu Fujisaki* y su Angel *Mao*. *Madoka* es quien transmite sus pensamientos al Angel, y, como va perdiendo, su hermana, desde las gradas y mediante un plan organizado por ambas, va controlando a su antojo a *Hikaru* haciéndola paralizar en los momentos más arriesgados. *Oujiro* descubre, mediante las cámaras, qué están tramando y detiene el plan.
Hikaru consigue ganar, y al final, gracias al gran corazón de *Misaki* conseguirá ser amiga de *Madoka*.

La serie va de eso, de ser amigo de tus amigos y del afán de superación. También hay que





tener en cuenta que va dirigida a un público infantil y que no podemos esperarnos demasiada cosa.

EL MANGA

Angelic Layer empezó a publicarse en el año '99 en el semanario Shonen Ace de la editorial Kadokawa. Más tarde saldría su primer tomo recopilatorio y abarcaría un total de 5 números. Tanto el dibujo como el guión son de *CLAMP*, y ciertamente, no es por menospreciar, pero el dibujo es muy pobre, a penas hay tramas y parecen trazos simplemente. Tampoco se le puede pedir demasiada calidad, puesto que **Angelic Layer** es un producto que salió al mercado cuando estaban finalizando **Card Captor Sakura** y visto el éxito que tuvo la serie quisieron repetir lo mismo: una serie para niños de donde se pueda hacer un anime de éxito y vender merchandising. El manga no consiguió el mismo éxito que su predecesora, pero sí que tuvo su serie de



animación, claro.
El dibujo quizás también se debe a que las *CLAMP* no son máquinas. Son sólo cuatro chicas que hacen, en mi opinión, demasiadas series a la vez. En la época de **Angelic Layer**, seguían dibujando **Card Captor Sakura**, de vez en cuando el **X**, y por si tuvieran poco, en el '99 también hicieron dos volúmenes de **Suki Dakara Suki**.
Así que tampoco criticaremos mucho el dibujo, es una serie comercial, y punto.
¡Ah! Y no olvidarme, que en noviembre la editorial Ivrea lo editará en España.

EL ANIME

Evidentemente, como no podía ser menos, **Angelic Layer** tuvo su aparición en las pantallas niponas en abril del 2001. Se emitieron un total de 26 episodios que acabaron a finales de ese mismo año, y gozó del éxito que debía tener.
Los diseños son totalmente fieles a los del manga. No sé el presupuesto que pudo tener, pero se le ve bien hecho, los Angels están muy logrados y sus diseños son muy guapos. Sobre todo es muy entretenido y más recomendable que el anime.



MISAKI SUZUHARA



La protagonista de la historia. Tiene 12 años y su cumpleaños es el 25 de abril. Su Angel de combate es *Hikaru*. Es una chica un poco tímida en según qué ocasiones. Hace amigos donde quiera que va y se los gana a pulso. Su mayor cualidad, a parte de ser una excelente Deus, es la cocina.

HATOKO KOBAYASHI



Con sólo 5 años es una experta en el mundo de **Angelic Layer**, participa en torneos y queda en buenas posiciones. Es la hermana de *Kotarou*. Es una niña honesta, alegre y siempre sonriente.

SHOUKO ASAMI



Con sólo 27 años es la tutora de *Misaki*, y su tía. Es muy guapa, y quizás su único defecto sea que tiene un carácter muy excéntrico.

KIZUKI TAMAYO



Va a clase junto con *Misaki* y *Kotarou*. Aparentemente es una chica inocente, pero es una paranoica y una violenta. Su hobby es golpear de cualquier manera a *Kotaru*... aunque en realidad le gusta. Es muy amiga de *Misaki*, y, a pesar de no tener Angel va a las competiciones para animarla.

OUJIROU MIHARA



Tiene 17 años. Su Angel es *Wizara* y, sorprendentemente, es el hermano menor de *Icchan*. Es un chico atractivo que enamora a todas las chicas, y además es el actual ganador del torneo.

ICCHAN



Su nombre completo es *Ichirou Mihara* y tiene 32 años. Es un señor un poco raro, siempre va con bata blanca y todo el mundo le llama pervertido por las pintas... lo peor es que lo es. Cuando está con *Misaki* y viene alguien, se esconde y siempre aparece cuando menos te lo esperas.

KOTARO KOBAYASHI



Tiene 12 años y va a la misma clase que *Misaki*. Acostumbra a ser grosero con su hermana *Hatoko*, pero con *Misaki* se porta excelentemente, ayudándola con su Angel *Hikaru*. Y aunque él no tenga ningún Angel es un verdadero fan.

EXPOCÓMIC 2002

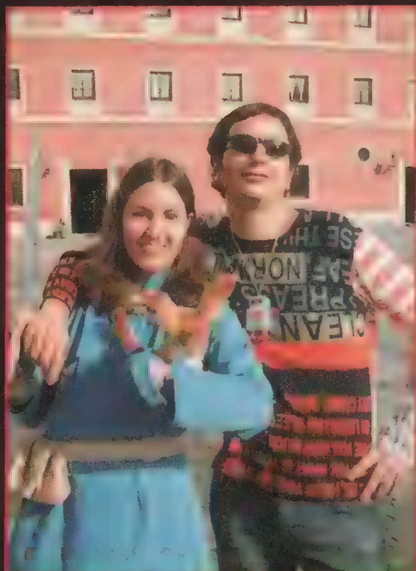
Acabo de volver del, mal llamado, **Salón del Cómic de Madrid** (**Expocomic**). Y es que si es un *"Salón del Cómic"*... ¿Por qué deliberadamente se olvida el organizador del manga? ¿Acaso **Tintín** es cómic y **Astro boy** no? ¿Lo es **Gen 13** y no **Ghost in the Shell**...? Bueno, siempre habrá ignorantes con ganas de forrarse como parte de la organización, que se lucran con los aficionados **a toda clase de cómics**. Eso sí, dándose de entendidos en la materia y desdeñando uno de los mercados más importantes del mundo... Pero durante 4 días y a pesar del organizador y gracias a la colaboración de unos pocos (*Mike Sánchez* y Ares Informática, amen de fanzines, asociaciones como Neo Atlantis y otaku varios...) el manga ha estado más que presente en todos y cada uno de los pasillos de la carpa instalada en el Centro Cultural Conde Duque.
Que este no era el Salón del Manga es innegable (y lógico, pues era del cómic, en general) y que por tanto su relevancia no debía ser mayor que la de ningún otro género estaba claro, pero hay cosas que rayan en lo absurdo: El Alcalde de Madrid decide, una semana antes de salón, que necesita la sala multiusos el viernes. Eso hace que la organización tenga que cambiar los eventos del día o suprimir algunos otros... Bueno, en realidad sólo se suprimió la mesa redonda de Manganime... ¿curioso, no? Menos mal que los otaku más listos, gracias a la divina providencia, no necesitaban pagar los 5 euros (¡¡Sí, he dicho 5!!) de la entrada para asistir a las proyecciones, al karaoke (presentado por *Marc Ortiz*, el "dire") o al cos-play, puesto que la sala multiusos (la mejor que haya visto en un salón) estaba fuera de la carpa y nadie controlaba la entrada. Por cierto, las mesas que no fueron canceladas (todas las demás) tuvieron una asistencia de público bastante baja...


Los ganadores del concurso de Karaoke posan para Animedia



Más cosas... Como ya he dicho antes, la entrada a la carpa del Expocomic, costaba 5 euros... y a cambio ¿a qué tenías derecho? Pues a prácticamente nada. Toda la carpa era un inmenso centro comercial, en el que dentro apenas podías encontrar algo más que no fuesen tiendas de merchandising y cómics... Lo único no de pago que podías encontrar era la exposición de láminas (muy buenas), así como una pequeña muestra del material usado en el rodaje de la próxima "ida de pelota" de *Javier Fesser*: **Mortadelo Y Filemón** (promete ser divertida); así como algunas actividades que ofrecían las distintas asociaciones (como maquillaje de cine o juegos de Rol); y las firmas de los autores de siempre a los que este año se han sumado algunos como *Arthur Adams* (**Patrulla X**) o *Francisco Ibañez* (**Mortadelo Y Filemón**)
¡Ah! Si alguien sabe qué ha sido de la (que se creía) inseparable sección de videojuegos (no me refiero a los stands) que desde el primer año había acompañado al salón, que lo diga... porque entre Expocomic, Hobbyland y no sé cuentos nombre más, lo único que acertabas a ver era un centro comercial... Era como entrar al




El peluche estaba hecho a mano ^o^

Corte Inglés, pero pagando entrada antes ¬_¬U. En el que ni siquiera se encontraban muchas de las grandes tiendas de cómics de Madrid y España, gracias a los abusivos precios que cobraba la organización. ¿Mmm... Habia entradas para los cuatro días? En la taquilla no había cartel alguno (quizás porque a las dos horas lo quitaron para sacarse más pasta), pero contando que en una hora podías ver el salón y si querías, asistir gratis a las proyecciones y concursos de otros días... Tampoco hacían falta. ^_^

Por cierto, je, je... ¿Sabéis cuál era el merchandising que más se veía en los stands? El de Manga ¿Sabéis cuáles eran los personajes que animaban los pasillos? **Doraemon** y **Shin-Chan** ¿y los eventos con más asistencia? Las proyecciones de anime, el cos-play (presentado por el infame *Lazaro Muñoz*)... Ahí queda eso. Eso significa, entre otras cosas, que Madrid está pidiendo a gritos su propio Salón del Manga. Salón (el Expomanga) que con un poco de suerte, se verá materializado su segundo año (el primero fue un éxito) en el primer tercio del año 2003. Otro significado a tener en cuenta es que el Manga, también forma tan parte del mundo del cómic como lo puedan ser **Asterix**, **el Capitán Trueno**, **Corto Maltés** o **Spider-man**.

Pero como no todo es malo (aunque se podría decir más, como que no había algo tan básico como un puesto de socorro para emergencias medicas...) en esta vida, pasemos a lo bueno. La carpa instalada (y bien aclimatada) en el Conde Duque, con más de 2000 m2, ha sido una de las superficies mejor elegidas y más amplias que se hayan podido ver en la corta historia de este salón, desde que desapareciera el *Palacio de los Deportes* de Madrid (habrá gente a la que no le costará mucho olvidar el *Museo del Ferrocarril* del 2001). Así mismo, la sala para proyecciones y concursos ha sido con diferencia la mejor de cuantos salones haya visto. Bien acondicionada, amplia, confortable, lejos de la megafonía del salón, con instalaciones de audio y video... El lugar elegido, el Centro Conde Duque, estaba muy bien comunicado y era fácilmente localizable para aquellos que acudieran desde fuera de Madrid.

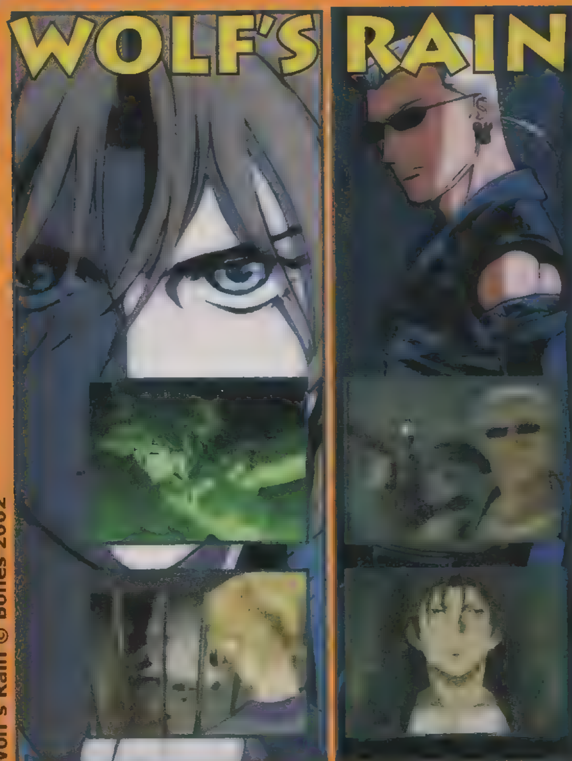
Este año han aparecido bastantes autores, entre los que destacan *Arthur Adams*, como dibujante de la **Patrulla X**; O *Ciruelo* y *Juan Jiménez*, cuya exposición estaba llena de colorido y abarcaba campos muy diferentes pero tratados igualmente con maestría. Los inventos del Profesor Bacterio, mostrados en la carpa principal eran de lo mejor del salón, recordándonos a muchos que antes de nada, leímos un **Mortadelo y Filemón: Agencia de información**.
Además se mostraron interesantes proyecciones que aunque tenían el anime como principal sustento, contaban con muestras de **StarTrek**. También se celebraron bastantes presentaciones y mesas redondas, aunque con un éxito bastante irregular.
Y hasta aquí la crónica de este salón, donde lo mejor ha sido el espacio disponible y lo peor algunos miembros de la organización. Sinceramente, y ya no sólo como aficionado al manganime, sino al cómic en general (no sólo de manga vive el hombre^_^), al Expocomic le queda mucho por madurar, pero creo que si el año que viene, consiguen mantener el nivel, aunque sólo sea a nivel de instalaciones, habremos conseguido un gran adelanto. Parece ser que las fechas (otro salón a final de mes... qué ruina T_T) por fin se han estabilizado y espero que eso siente las bases para que miles de aficionados, marquen Noviembre en sus calendarios.


Los participantes del cosplay

Durante el salón, pude oír en varias ocasiones que en Madrid no hay tanta afición al cómic como, por ejemplo, en Barcelona (debido al macro-salón que allí tiene lugar). Yo sé que esto no es cierto, en Madrid somos muchísimos los aficionados (entre otras cosas porque son los que viajan en masa a los salones de Barna). Sólo espero que en el futuro, nos dejen demostrarlo, con salones de calidad que gocen de la importancia que realmente tienen lejos del puro mercantilismo del "paga y entra a comprar" que ha caracterizado los últimos.

Espero veros a todos en el Expomanga de Madrid, hecho por otaku, para los otaku.

¡Hasta el mes que viene!



Wolf's Rain © Bones 2002

La Tierra está en la era glaciar y con todas las criaturas al borde de la extinción, la gente está dividida en dos grupos: una minoría de aristócratas y la gente común, todos ellos sin la menor esperanza de sobrevivir.
Kiba es un chico que aparece en la ciudad cubierta por la cúpula, es un "lobo solitario", no tiene ni padres ni hermanos. Mientras que la demás gente busca comida, él viaja buscando el "Paraíso". *Tsume, Hige* y *Toboe* creen en él y se unen en su búsqueda.
Este es un breve resumen del argumento de la nueva serie de *Bones* (**Cowboy Bebop, RahXephon**...), que cuenta con un staff de auténtico lujo:
Historia original: *Keiko Nobumoto* (**Cowboy Bebop, Macross Plus**)
Director: *Tensai Okamura* (**Memories Episodio 2**)
Diseño de Carácteres: *Toshihiro Kawamoto* (**Cowboy Bebop**)
Diseños Mecánicos: *Shinji Aramaki* (**Gasaraki, Mospeada**)
Música: *Yoko Kanno* (**Escaflowne**, **Macross Plus**, **Cowboy Bebop** ..)
Productor: *Masahiko Minami* (**RahXephon**, **Cowboy Bebop**)

URL http://www.bones.co.jp/

.HACK// TASOGARE NO UDEWA-DENSETSU

Nueva serie de TV de **.hack** (serie que analizamos en profundidad en este mismo numero) que comenzará el 8 de enero de 2003. El fondo de la historia es una versión del juego de PS2 y está dirigida por *Koji Sawai* (**Ranma ½**) con diseños de *Yoko Kikuchi* (**Noir**).





.Hack// © Project Hack 2002

URL http://www.hack.channel.or.jp/
URL http://www.dothack.com/

STRATOS FOUR

En el año 2xxx fue construida la base de intercepción en el satélite orbital con el objetivo de proteger a la Tierra del cometa y del asteroide que la amenazaban; los pilotos de élite que controlan el interceptor se llaman "**Comet Blaster**" (CB).

En la isla de Shimoji, cuatro chicas trabajan muy duro para promocionarse en CB...

La serie parece tener cierto aire a **Gunbuster** pero más light. Serie de 13 episodios dirigida por *Takeshi Mori* (**Vandread**) con diseños de *Noriyasu Yamauchi* (**Najica**).





Stratos Four © Studio Fantasia 2002

LIME-IRO SENKITAN

Serie de 13 episodios dirigida por *Akira Suzuki* (**Happy Lesson TV**). Es una historia de drama y romance situada en la guerra ruso-japonesa de hace 100 años.

Elf-game se encarga del videojuego para PC de la serie.



Lime-Iro Senkitan © Satoru Akamari / Elf / KSS

URL http://www.kss-inc.co.jp/anime/raimuiro/

URL http://www.elf-game.co.jp/html/special/lime.html

BREVES ANIME

ARETE HIME

El DVD de la película **Arete-Hime** saldrá a la venta el próximo 21 de diciembre de 2002 al precio de 6000 yen + impuestos. La película de 105 minutos de duración incluirá como extras una guía de la película (15 minutos), tráilers (2 minutos) y galería de diseños. La primera edición incluirá como regalo el mini-diorama de la foto.



http://www.arete.jp/arete/

PALME NO KI

El mismo día y al mismo precio aparecerá el DVD de la película de *Takashi Nakamura* (director jefe de animación de **Akira**) **Palme no Ki** (**A Tree of Palme**). La película incluirá subtítulos en inglés así como un "making of" de 45 minutos.



http://www.palmenoki.com/

TOTTOKO HAMTAROH HAMU HAMU HAMUUJA! MABOROSHI NO PRINCESS


Hamtaro// © Ritsuko Kaway / Sunrise / SMDE

A partir del 14 de diciembre del 2002, se podrá ver en los cines japoneses la película basada en el famoso hámster *Hamtaro*, un gracioso hámster que parece destinado a arrebatarle el primer puesto de "mascota famosa" a **Hello Kitty**. *Hamtaro* narra la historia de un pequeño hámster, propiedad de una chica llamada Laura, y sus aventuras junto con el resto de hámsteres del pueblo en el que viven. Es posible que lleguemos a ver la serie de anime basada en este famoso personaje, pues ya ha sido emitida a través de *Cartoon Network* en otros países de habla hispana.



URL http://www.hamutaro-movie.com/

VARIOS


Robe Rescue Gunparade// © TV Tokyo/ Sunrise


Someday's Dreamers © Norie Yamada / Kadokawa / DNDKT / Asahi TV

Otras series que estrenarán próximamente serán: **Shutsugeki! Machina, Robo Rescue Gunparade March, Mahotsukai ni taisetsu na koto Someday's Dreamers** y **L / R**.



URL http://www.yume-mahou.com/top.html

URL http://www.nifty.ne.jp/rstation/sunrise/mrr/

URL http://www.kuroitsuki.com

CAPTAIN HARLOCK - OVA



Ya tenemos más datos de las nuevas OVAs del **Capitan Harlock** de las cuales os hablamos el mes pasado, serán un total de 13 volúmenes de aproximadamente 30 minutos de duración y de aparición mensual. Llevarán audio en Dolby Digital 5.1 e incluirán en multiángulo el storyboard.

URL http://www.vap.co.jp/herlock/

HAND MAID - OVA

Unas nuevas OVAs de **Hand Maid May** saldrán a la venta el año próximo; serán 3 volúmenes de aparición mensual en febrero, marzo y abril (2003). Duración de 30 minutos y precio de 5800 yen + impuestos. En enero se publicará un volumen 0 de preview de edición limitada al precio de 2000 yen.

URL http://www.wonderfarm.co.jp/handmaid/

DRAGON BALL Z

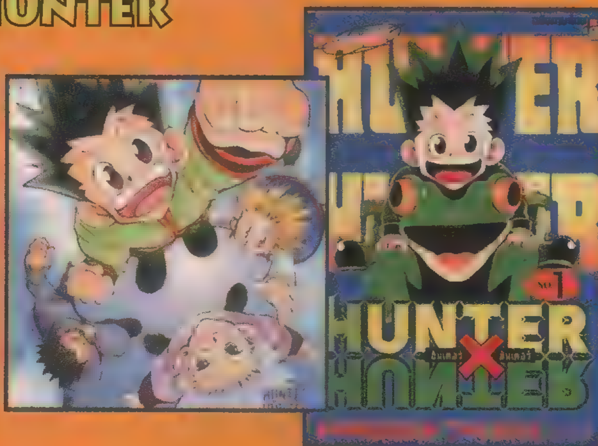
Al módico precio de 105000 yen cada una (y son dos), saldrán a la venta cada una de las DVD Boxes recopilatorias de **Dragon Ball Z**. La primera saldrá el 19 de marzo de 2003 e incluirá los episodios que van del 1 al 147; la segunda saldrá el 18 de septiembre con los episodios 148 al 291. Incluirán unas figuras exclusivas producidas por Kaiyodo.



Dragon Ball © Akira Toriyama / Shueisha / Toei Animation

HUNTER X HUNTER

Las nuevas OVAs de **Hunter X Hunter** de las que os hablamos, llevarán como título **Greed Island Hen**. El primer volumen saldrá a la venta el próximo 19 de febrero de 2003 al precio de 6800 yen + impuestos.



Hunter X Hunter © Yoshihiro Togashi / Shueisha

BREVES ANIME

MAMORU OSHII

Tres películas de imagen real de *Mamoru Oshii* aparecerán el próximo 25 de febrero a la venta en una Box editadas por Bandai, se trata de "**Talking Head**" y de las dos películas de la Saga de **Kerberos Kurenaii Megane** y **Kerberos ~ Jigoku no Banken**. Incluirá un DVD extra, CD y libro. El precio será de 20000 yen.

SAINT SEIYA

Las OVAs de **Saint Seiya: The Hades Chapter Sanctuary** ya tienen fecha definitiva para su aparición en DVD en Japón: Las 13 OVAs aparecerán en 7 DVDs de forma mensual, el primero de ellos aparecerá el 25 de enero de 2003 e incluirá la primera OVA al precio de 4800 yen + impuestos. Los restantes volúmenes incluirán 2 OVAs cada uno al precio de 7800 yen + impuestos.

PONPOKO

Parece ser que el DVD de **Ponpoko** que saldrá a la venta en diciembre, SÍ incluirá subtítulos en inglés y francés, al menos en principio Ghibli sí los lista.



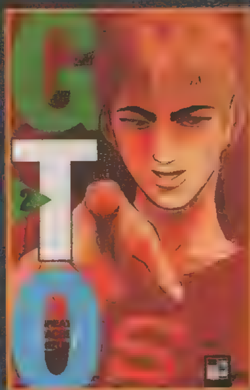
WINGMAN

Los seguidores de Katsura están de suerte, la versión anime de su clásico **Wingman** será recopilado en una DVD Box en marzo 2003.

BREVES MANGA

THRU FUJISHIMA

Un nuevo manga de Thru Fujisawa (**GTO**) empezará a editarse en el Afternoon de enero de 2003 (fecha de portada: marzo 2003). Todavía no se ha dado a conocer el nombre definitivo de este nuevo manga.



FUTARI ECCHI

Desde el número de diciembre de 2002 de la revista Silky de Hakusensha, todas las chicas podrán disfrutar de su versión del manga **Futari Ecchi de Katsu Aki**. Su título: **Futari Ecchi for Ladies**.

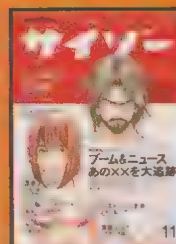


CHOBITS

A fin de noviembre de 2002 saldrá a la venta en Japón el volumen 8 de **Chobits**. Habrá una edición limitada con un precio de 1600 yen + impuestos que incluirá una Box para todos los tomos y una alfombrilla de ratón ilustrada por CLAMP.



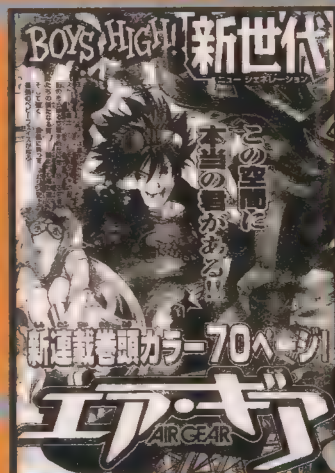
Un nuevo manga de Tatsuya Egawa ha comenzado en el número de noviembre de 2002 de la revista Cyzo; su título es **Egawa Shiki Benkyou Hou**, y el protagonista principal... ¡es el propio Egawa!



Otro que vuelve a la gallina de los huevos de oro es Masami Kurumada, en el número de febrero de 2003 (a la venta en diciembre de 2002) de la revista Champion Red de Akita Shoten vuelve **Saint Seiya**, bajo el título provisional de **Saint Seiya Episode G**. En el número de enero de 2003 (a la venta en noviembre) de esta misma revista, tendremos información tanto de este manga como de las las OVAs de **Hades**, así como un póster.

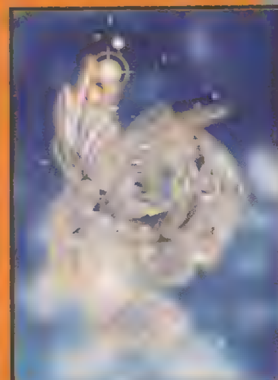


Oh! Great comenzará un nuevo manga en el número 49 (a la venta el 6 de noviembre de 2002) del Weekly Shonen Mangazine de Kodansha. El manga se titula **Air Gear** y el primer capítulo constará de 70 páginas (los restantes capítulos tendrán unas 50 páginas...).



Con el número de enero de 2003 de la revista Newtype (a la venta el 25 de noviembre de 2002 en Japón) se incluirá una figura de Belldandy en versión "pearl-white". Con el siguiente número de la revista habrá la posibilidad de obtener esta figura en versión





▶ Ackman

Perfect Blue

La industria del anime no deja de dar sorpresas. Si hace poco la sorpresa saltaba con Dragon Ball (¿no pensáis como yo, que es un poco tarde para destrozar Dragon Ball con una película de acción real?) y Akira (¿no pensáis lo mismo de antes?) convertida en un western (?), ahora nos sorprenden con el lanzamiento de un excelente anime: Perfect blue. La sensacional obra de Satoshi Kon demostró a propios y extraños que se podía hacer anime adulto, de gran calidad y con temas "poco convencionales" en un género, el de la animación, encasillado para público infantil.

EL ANIME

Para los que no hayáis visto Perfect Blue, avisaros que no es una película para críos. En ella se cuenta la historia de una Mima Kirigoe, una idol singer, que en un momento determinado de su exitosa carrera como componente del trío Cham, decide dar el gran salto y convertirse en actriz. Con ese salto consigue varias cosas: a nivel personal labrarse una carrera como actriz (con mucho más futuro que la de idol) y a nivel de fans conseguir que éstos se enfurezcan con ella por "abandonar-les". Además, su carrera como actriz no comienza del todo bien, ya que sus primeros papeles son muy duros (de temática erótica en muchos casos) y eso mina su moral y enfurece más a sus fans. Si ya es dura la vida de una chica, de origen rural, que sin comerlo ni beberlo se ve inmersa en un mundo que no controla, imaginaos cuando empieza a "sentirse perseguida", al ver convertidos en realidad sus pensamientos más siniestros y, poco a poco, ir perdiendo la noción del tiempo, de lo real y lo irreal...



Esta pelicula fue sin duda una de las grandes sorpresas de la temporada y supuso el reconocimiento a nivel mundial de *Satoshi Kon* como director completo, librándose por fin de la alargada sombra de *Katsuhiro Otomo*.

LA PELÍCULA

Después de ver el anime, uno de los primeros pensamientos que tuve fue: "Es un anime fantástico, pero esto en imagen real no quedaría bien". Y años después me sorprenden con esta noticia. Viendo el tráiler en su site oficial (mirar más abajo) podemos observar que hay bastantes coincidencias con el anime (que se agradece), aunque de momento es muy pronto para saber a ciencia cierta si la película de imagen real será una buena adaptación o no.

Poco se sabe sobre el staff de la película, aunque de momento sabemos que están involucrados en ella el director *Toshiki Sato* y el actor *Naoh Oomori* (al que se puedo ver en una de las películas del Festival de Cine fantástico de Sitges, concretamente **Ichii the killer**). No es descabellado pensar que esta película se venda en nuestras tierras a medio/largo plazo. En Japón se estrenó el 24 de agosto, así que no sería descabellado que en el próximo Festival de Sitges podamos verla, para poco después comprarla o verla en cine. Hasta ese día, prestad atención a las páginas de Animedia, que en cuanto haya alguna novedad seréis los primeros en leerla.



▶ Marc Ortiz

Dragon Head



Dragon Head no es sólo una historia sobre la destrucción de Japón, sobre la vida en una tierra postapocalíptica. Todo esto está detrás de la verdadera razón que mueve este genial manga dibujado por *Minetaro Mochizuki*: el miedo. A lo largo de 10 tomos (publicados en España por Glénat), este sentimiento se hace patente en cada uno de los distintos personajes, mostrando su cobardía, sus inquietudes, y su reacción delante del mundo destruido del que hablábamos antes.

LA HISTORIA

Teru, Nobuo y *Seto* (chicos los dos primeros y chica la última) son los únicos supervivientes cuando el tren en el que viajan queda atrapado en un túnel después de un terrible terremoto que lo hace descarrilar. Durante dos tomos, asistimos a la transformación que provoca el miedo en *Nobuo*, convirtiéndole en un paranoico asesino, y a la lucha por salir de la cárcel a la que se ven sometidos nuestros protagonistas. La salida al exterior no es muy esperanzadora, pues Japón está totalmente destruido, y una nube de ceniza gris cubre el cielo sin permitirles saber si es de día o de noche. A lo largo de los restantes tomos, deberán descubrir qué es lo que realmente ha sucedido, y si hay alguna esperanza para la raza humana.



EL AUTOR

Aunque **Dragon Head** ha sido la obra más larga de *Minetaro Mochizuki* hasta el momento, es un autor que ya lleva tiempo dando guerra en Japón. De entre ellas, cabe destacar **Zashikionna** (una historia de terror que triunfó tanto en críticas como en ventas, llegando a los 400.000 tomos, algo bastante exagerado teniendo en cuenta que en España, si un manga vende 10.000 tomos ya es todo un éxito) y **Samehada-otoko to Momijiri-onna**, otra de sus obras que ha llegado a la gran pantalla en imagen real (la otra es **Swimming Upstream**). Lo cierto es que es curioso que un autor sin mucha producción a sus espaldas haya logrado que tres de sus mangas hayan dado el salto a la gran pantalla, pero *Minetaro Mochizuki* lo ha conseguido con sus obras adultas y su peculiar grafismo.

LA PELÍCULA

Supongo que es lo que todos estáis esperando. **Dragon Head: The movie**, no se estrenará hasta otoño del 2003 (falta aún un año mientras escribo estas líneas), pero lo cierto es que ya tenemos algo de información al respecto. El



presupuesto de la película promete bastante: cerca de 13 millones de euros para representar una imagen desoladora de Japón, por lo que podemos esperarnos algo bastante decente, nada que ver con las cutre-producciones basadas en manga que suelen aparecer. El equipo de escenarios utilizó una superficie 6 veces superior a la del más famoso estadio de béisbol de Japón, el Tokio Dome para escenificar una ciudad totalmente destruida.

En cuanto a los actores, no tenemos mucho que decir: *Satoshi Tsumabuki* hará el rol de *Teru* (ganó el año pasado el premio al actor revelación del año) y *Sayaka Matsuda* en el papel de *Seto*. Poco más podemos decir por el momento, aún no hay página oficial (que hayamos encontrado) ni se ha hablado en las revistas, pero en cuanto tengamos más cosillas que contar os las haremos saber.

▶ R. Giskard Reventlov



Bajo este nombre se encuentra uno de los últimos productos de la productora japonesa Bandai. Toda la serie tendrá lugar en un mundo on-line de fantasia medieval, "El Mundo" ("The World" en la versión original, NO confundir con cierta publicación local de un tal *Pedro Jota*) perteneciente a un juego de rol al más puro estilo *Dragones y Mazmorras* que ya tiene más de 27 millones de usuarios. A este mundo se acced mediante complejos sistemas de realidad virtual que cada usuario tiene instalados en su casa, que le permiten sumergirse totalmente en el entorno de este juego y estar presente como si fuera la más pura realidad.

ME Y JUEGO DE ROL EN UN MUNDO VIRTUAL

ck//

El personaje principal de la serie es *Tsukasa*, un mago que parece haber perdido la habilidad para desconectarse del juego. Para mucha gente, desconectarse es tan sencillo como dirigirse a los puntos de entrada del juego y salir, o a las duras, apagar el ordenador en el mundo real. El caso es que *Tsukasa* es incapaz de salir de ninguna de las dos formas, y lo que es aún más inconcebible, asegura que ni tan siquiera está sentado delante del ordenador. Además, durante el largo tiempo continuo que lleva conectado, ha desarrollado habilidades que no hacen sino asustar al más pinto en el juego: puede oler la colonia que usa un jugador en el mundo real, o sentir dolor ¡cosa totalmente inconcebible en el juego!

Pero lo que preocupa aún más que eso al resto de usuarios es que, durante ese tiempo, *Tsukasa* también ha conseguido otra cosa increíble, y esto es un Monstruo Guardián propio que tiene la ligera manía de matar a los otros personajes, y, siendo consecuentes con un juego de rol, obligarles a recuperar desde la última partida grabada, habiendo perdido todo lo realizado desde entonces hasta su "muerte". Esto por sí solo sería malo, un monstruo invencible que va matando jugadores. Lo que es todavía peor es que no sólo los mata en el mundo virtual, sino que provoca que, en el mundo real, el jugador físico quede inconsciente o sufra pérdidas de memoria. Esto hace que un buen grupo de otros jugadores empiece a buscar a *Tsukasa* para hacerle unas pocas preguntas al respecto...

Y ENTRE BASTIDORES...

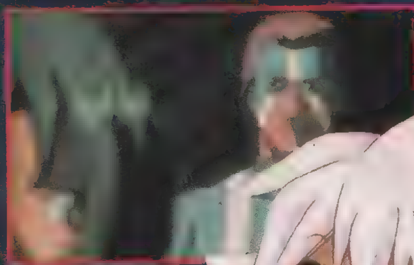
Y es que en esta serie, Bandai ha contado con un gran equipo de producción y desarrollo. En cierto aspecto esta serie se trataba de una "apuesta segura" realizada por la productora. Por un lado, se ha contado con un diseño de personajes realizado por uno de los mejores diseñadores actuales de Japón (y, obviamente, de los mas caros): *Yoshiyuki Sadamoto*, autor entre otros de los diseños de **Nadia, el misterio de la piedra azul** (Fushigi no umi no Nadia) o **Neon Genesis Evangelion** (Shin Seiki Evangelion) y que interrumpió temporalmente su trabajo como autor de la serie de manga de **Evangelion** para realizar este trabajo.

En términos de nivel de animación, todos y cada uno de los 26 episodios (duración ya habitual de una temporada de anime) de esta serie son uno de los mejores trabajos vistos en Japón últimamente, sin duda de lo mejor que se verá en cierto tiempo destinado para una serie de TV. Los caracteres han sido muy detallados y los decorados del mundo virtual son altamente elaborados y de gran belleza. Todo esto no es de extrañar si se tiene en cuenta que la serie ha sido realizada por el mismo estudio de animación que ya anteriormente había realizado **Noir**, Bee Train.

Recientemente se ha publicado en Japón el primer tomo recopilatorio del manga de **.Hack** (Que sí, que hay de todo: Manga, Anime, Videojuego...). El manga ha sido publicado mensualmente por la revista COMPTIQ, especializada en videojuegos y tiene por nombre "**hack//The Legend of the Twilight Bracelet**" aunque es más conocida como "**.hack//dusk**". El manga sucede 5 años después de la historia que sucede en el videojuego y cuenta con algunos de los protagonistas







de este. El tomo 1 (ISBN: 4-04-70709-1-2-C0076) ha sido editado por Kadokawa Shoten, y salió en agosto pasado por 580¥.

La banda sonora también merece una mención aparte. Se trata de una obra de bastante calidad, con temas musicales muy por el estilo de música Celta, o de ambiente claramente medieval, acorde con el mundo donde se desarrolla la acción del juego. Esta banda sonora original (BSO) ha sido realizada por *Yuki Kajiura* (también autor de la BSO de **Noir**), y en estos momentos ya hay disponibles (de importación, y a precio de oro, platino y caviar) 2 álbums con la música de la serie.



¿Y EL JUEGO?

Como no podía ser menos, Bandai ya tenía previsto un juego de esta serie para ser distribuido para una de las plataformas más vendidas del momento, como es la PlayStation 2. Aparte de las dudas que esto nos plantea, como el saber si primero se pensó en la serie y luego en el juego, o bien fue al revés y se usó la serie para darle publicidad al juego, el hecho es que la misma Bandai está editando el juego de forma muy curiosa.

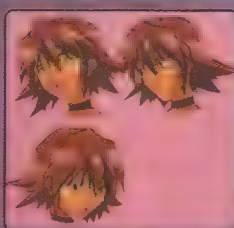
Se está poniendo a la venta cada 3 meses un pack con uno de los discos del juego y un DVD con un episodio de los OVAs, hasta totalizar 4 entregas, con los 4 CDs del juego completo y los 4 OVA. El volumen final se editará en marzo de 2003. Hasta ahora solamente han salido 2 de estos packs, y en diciembre de 2002 saldrá a la venta el tercero. Estos OVAs en principio sólo comparten con la serie el hecho de desarrollarse en el mismo "Mundo" pero los personajes son, en principio, completamente distintos, aunque el hecho de que solamente se hayan publicado 2 OVAs impide confirmar si van o no a aparecer los personajes de la serie.

TSUBASA



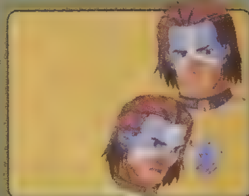
En "El Mundo", este mago, tímido, solitario y silencioso, con un guardián capaz de aniquilar a cualquier personaje que se le oponga y con la imposibilidad de desconectarse del juego, será el hilo conductor de toda la serie. Nadie sabe por seguro dónde se encuentra *Tsukasa* en el mundo real, ¡ni tan siquiera si existe como jugador!

MIMIRU



En "El Mundo" es una espadachina. En el mundo real, sin embargo, sólo es una quinceañera, y su personalidad y edad se notan mucho en su personaje. Le gusta conocer a gente nueva, pero tiene la ligera tendencia de mosquearse mucho si siente que se la ignora. Pasa mucho tiempo con *Bear*.

BEAR



En el juego, *Bear* es un guerrero, y también la figura mas paternal del juego. Busca proteger y descubrir cuál es el misterio de *Tsukasa*. En el mundo real, *Bear* es un hombre de mediana edad (44), que ha tomado la iniciativa para buscar ahí, fuera del juego, la situación de *Tsukasa* con la esperanza de ayudarle.

SUBARU



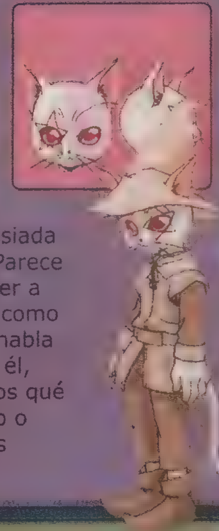
En el juego, es la guardiana y semidiosa que controla la organización de los caballeros escarlata, la "policía" del juego. Está altamente preocupada por la situación de *Tsukasa* y su guardián, sobre todo desde las lesiones sufridas por los jugadores. Acabará convertida en la mejor amiga de *Tsukasa* en el juego.

KRIM



Un habilidoso lancero del juego. Anterior jefe de los caballeros escarlata, tuvo que dejar de jugar durante un tiempo, así que le cedió la posición a *Kinkan*. Para *Krim*, esto es sólo un juego y continuamente le recordará a la gente que sólo debería jugar para divertirse.

MAHA



Misterioso personaje con cara de gato, del que nunca se llega a obtener demasiada información. Parece querer proteger a *Tsukasa* pero como solamente le habla en susurros a él, nunca sabemos qué está pensando o cuáles son sus intenciones.

BT



En el juego, *BT* no asume ninguna responsabilidad y por eso suele traicionar cualquier promesa si esto le beneficia. Ella y *Mimiru* no se llevan demasiado bien, pero sí que respeta mucho a *Bear* y *Krim*, aunque recela de la relación de este último con *Subaru*. Por su naturaleza es la más molestada por *Sora*.

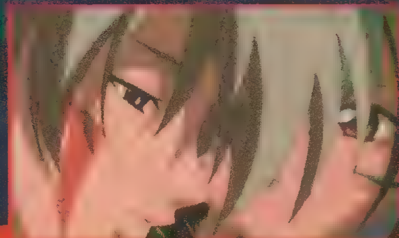
KINKAN

Líder de los caballeros escarlatas y protector de *Subaru*. Está dedicado a mantener el orden y hacer que se cumplan las leyes. Desgraciadamente esto hace que a veces ese poder se le suba a la cabeza y se vuelve un arrogante.

SORA

En el juego se comporta de forma anárquica, dedicándose a asustar a la gente con sus habilidades. Si encuentra a alguien que no obedece lo que él diga, se lo carga. Trabaja solamente para sí mismo, importunando a quien quiera que se encuentre envuelto en la labor, sin que esto le importe lo más mínimo.





Lázaro Muñoz

Saint Seiya Hades

Un conflicto moral. Eso es lo que es el maldito primer episodio de la animación de la Saga de Hades: Un conflicto moral. ¿Por qué? Muy sencillo. Veréis, el tema de la piratería ha sido muy tocado por las revistas, y se supone que todos estamos de acuerdo en que la piratería es mala, que eso de poner las cosas en internet perjudica el mundillo. Peeeero, de pronto resulta que se estrena en Japón el primer episodio de la animación de la Saga de Hades, y al día siguiente tú lo tienes en tu casa. Y claro, te desarman...
Aunque bueno, aquí es evidente que tenemos dos casos muy pero que muy diferentes: Por un lado la piratería de cosas que se editan en España (o que es casi seguro que lo harán), que es la piratería malísima; y por otro la piratería de cosas que difícilmente lleguen nunca, o que igualmente cuando lo hagan la gente se comprará el material español pese a tener el pirateado, que es la piratería menos mala.
En cualquier caso, tampoco estamos aquí para hablar otra vez del pirateo a través de internet, sus pros y sus muchos contras, sólo quería una entrada para este artículo ^_^
Así que al grano: El momento ha llegado: Te sientas delante del ordenador, te preparas para el gran momento que tanto has esperado y... opening.
¿Opening? ¿¿"ESO" es el opening?? ¡VAYA PUTA MIERDA DE OPENING! Es mucho peor que el que hizo nuestro compañero *Jerôme Alquie* y su equipo. Cuando tú veías ese opening, realizado por aficionados, te deleitabas pensando en cómo sería el original, pero lo cierto es que es una auténtica decepción. Las imágenes no son nada del otro jueves, de hecho, son bastante mariconas y para nada lo que se espera de una serie como **Saint Seiya**, pero lo que mata de todas todas es la música: Vamos a ver, si se ha tratado por todos los medios de guardar el aspecto original de la serie para que los fans tengan impresión de continuidad, ¿a cuento de qué ese cambio tan radical en la música? ¿No podían haber intentado que se pareciese a las canciones originales? Juer, si es que a las malas casi era preferible haber conservado la canción de *Hironobu Kageyama* del CD de Hades que ya usó *Jerôme* para su opening ficticio, que desde luego pegaba mil veces más que la cosa rara que han puesto.
En serio, con ese opening, con esa música, y con ese significado de la canción, alguien que no haya visto jamás la serie ni sepa de qué va podría perfectamente pensar que es una serie romántica o similares. Empezamos mal.
Sin embargo pronto la cosa mejora, y es que en cuanto acaba esa cutrada de opening nos encontramos... ¡el primero de la serie! Ese clásico opening con *Kageyama* dando berridos que tantos buenos momentos nos trae a la mente (si alguna vez llega la saga a España, ¿cambiarán ese opening por aquel mítico de *Porry*? ^_^).
Esto ya es otra cosa.
Y a partir de ahí, casi todo buenas noticias, pues para empezar realmente se ha guardado el viejo diseño de personajes, aunque por supuesto con mejoras en los efectos metálicos de las armaduras (efectos que se notan sobre todo en las de los espectros) y renovación necesaria de ciertos elementos como el cosmos brillando o la secuencia en la cual los protas se ponen la armadura. Eso sí, se han guardado "detallitos" como esos movimientos de pelo que son repeticiones una y otra vez de la misma secuencia o esas lágrimas que caen hasta el infinito siempre iguales. Tampoco faltan complementos como esas capas que ahora están perfectas, ahora son un amasijo de rotos y retazos. Como digo, todo cosas que hacen que a los fans de toda la vida se nos salten un par de lágrimas.
Por supuesto, y como ya he dicho, la cosa no acaba ahí, porque si bien el diseño de personajes es muy parecido al clásico (todo un acierto, no sería lo mismo ver a tus caballeros favoritos con las caras de un anime actual) los fondos y movimientos de cámara no lo son en absoluto. Lejos quedan esos fondos cutres o estáticos, esos planos y secuencias siempre iguales, ahora tenemos movimientos de cámara nunca soñados por los fans de **Saint Seiya**, y unos fondos realmente de lujo (en algo se tenía que notar que ahora ya hay ordenadores ;)).
Por lo demás, poco que contar, ya que la historia no sorprenderá a ningún fan pues evidentemente ya saben lo que pasa. Comentar quizá que todos los que pensaban que 13 OVAs serían insuficientes pueden estar de enhorabuena, pues las últimas noticias ya nos confirman que la cosa no acabará ahí y además, y como era de suponer, en realidad si se emplea bien













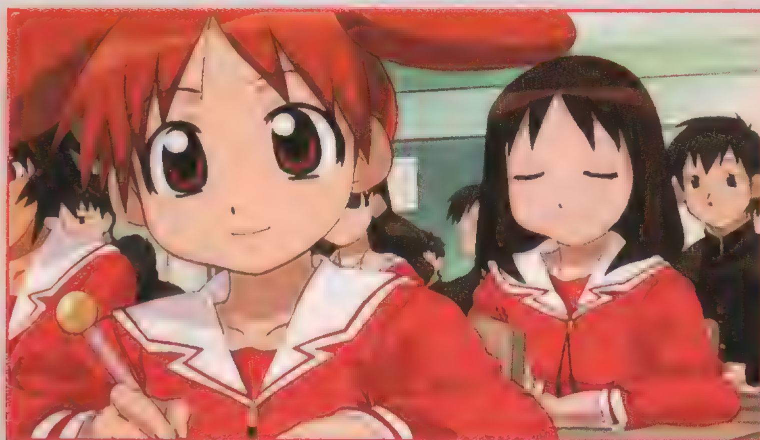
el espacio 13 OVAs son más que suficientes, pues no olvidemos que efectivamente la serie tenía 114 episodios para sólo 18 tomos, pero hay que tener en cuenta toda la paja que se metía en los capítulos por no mencionar los de relleno como la Saga de Asgard o todos los capítulos de Caballeros de Bronce malos extra.
De hecho, se cortan cosas, como por ejemplo esa conversación inicial entre *Ichi* y *Nachi* o la aparición de *Jabu*. Lo que en realidad supone una de las pocas diferencias entre manga y anime. Otra sería que mientras que en el manga empezamos con la premonición del *Viejo Maestro* y la mencionada conversación, en el anime empieza directamente con el sueño de *Atenea*, siendo entonces cuando el *Viejo Maestro* cuenta lo de los 243 años y pasando entonces directamente al encuentro entre *Mu* y el extraño visitante.
Y ya está, pues como he dicho, la historia no es ningún misterio. Comentar tan sólo que el primer episodio llega hasta algo menos de la mitad del tomo 19, pues acaba con la intriga de si *Mu* habrá matado realmente a *Seiya*.
Entonces viene la segunda sorpresa, y es que aunque no puedo asegurarlo por no disponer de los datos suficientes, juraría que el opening es también el primer opening que tuvo la serie de televisión.
Y cuando pensábamos que ya no disfrutaríamos más... ¡¡el avance del segundo capítulo!!
Que pese a ya saber lo que pasa te deja con ganas de poder ver ya el siguiente episodio, no ya por esas apoteósicas imágenes de *Saga*, *Camus* y *Shura*, sino porque en este anime se cubrirá una carencia que tuvo el manga. Me explico, en el manga, cuando *Shaina* va comprobando que hay tumbas abiertas, se ve que hay varias tumbas de Caballeros de Plata vacías. A esto no se le da importancia porque al instante la atención se centra en las de los Caballeros de Oro, pero no quita que ahí estén los huecos. Por tanto, ¿dónde están esos Caballeros de Plata renegados? Esta carencia del manga no se da en el anime, y... venga, vale, no seré malo y os contaré también el segundo episodio.
Empezamos con sorpresa, pues directamente aparece el opening clásico y no esa bazofia nueva. Con un poco de suerte fue sólo una especie de "interludio", una manera de llenar el hueco entre la Saga de Poseidón y la de Hades. Con un poco de mala suerte, es sólo que quien me ha pasado el episodio lo detesta tanto como yo y me ha ahorrado el sufrimiento (y unos cuantos Ks, dicho sea de paso).
Tal y como cabía esperar, el anime sigue fielmente el manga, y pronto vemos lo único que el anterior episodio se saltó del tomo 19: Cómo el *Viejo Maestro* se despide de *Shun-Rei* y le dice que viva muy feliz con *Shiryu*. Tras lo cual se lanza al vacío.
Volvemos entonces al Santuario, donde *Mu* decide que debe luchar y acaba con *Máscara de Muerte* y *Afrodita*. Sólo para descubrir que no son los únicos renegados, pues también se han unido a Hades algunos de los más fuertes entre los Caballeros de Oro.
Y bueno, dejo de contar la historia pues evidentemente ya se conoce y me centro en las diferencias. Como decía antes, se cubre esa intriga de qué hacen los Caballeros de Plata resucitados: *Argol*, *Capela* y *Dante* se dirigen a los Cinco Picos a acabar con *Shiryu* y su maestro. Y como el *Viejo Maestro* ya ha partido, se centran en *Shiryu*, quien evidentemente no tiene ningún problema para deshacerse de ellos (no es para menos habiendo derrotado a Caballeros de Oro y Marinas).
Poco más, sólo que este episodio es muchísimo mejor al no centrarse en el peñazo de *Seiya*, y que acaba tras correr *Mu* en pos de los atacantes y encararse el *Viejo Maestro* y *Shion* para librar la Batalla de los Mil Días (es decir, poco más de la mitad del tomo 19).
¡Ah, sí! El avance del tercer episodio, todavía inédito mientras escribo esto: De nuevo la historia sigue avanzando fielmente (ya aparecen por ejemplo *Radamantis*, *Pandora* o el destino de *Aldebarán*) y se siguen incluyendo extras, pues parece que *Shiryu* no será el único que tenga que lidiar con Caballeros de Plata renegados.
Pero como digo ese tercer episodio tendrá que esperar. Aunque para que terminemos con una alegría, avanzaré que ya parece confirmada la continuación del manga de **Saint Seiya**. Peeeeeero: 1.- No será la Saga de Zeus sino el Episodio G (llamado así porque se basa en la Gigantomaquia mencionada en el Hypermith del **Cosmo Special** de **Saint Seiya**); 2.- Al parecer la editorial no será Shueisha sino Akita Shoten; 3.- *Masami Kurumada* sólo hará el guión, no el dibujo. Este último punto no parecería tan malo si el dibujante fuera mejor (*Kurumada* no es ninguna joya), pero es que por lo poco visto el nuevo dibujante es MALÍSIMO, y el dibujo tiene un aire shojo que tira de espaldas. Si queréis más datos, el nuevo dibujante se llama *Megumu Okada*, y ha dibujado obras como **Shadow Skill**.
Y ahora sí, con esto y un bizcocho, hasta el próximo episodio de la Saga de Hades.



AZUMA

Series que se centren en la vida escolar y experiencias de los adolescentes japoneses hay muchas dentro del contexto de la historieta y la animación niponas, pudiendo decirse que este tipo de historias constituyen todo un género, que podríamos denominar "gakuen".





HUMOR Y DIVERSIÓN CREAN UN NUEVO ESTILO DE GAKUEN

La serie que ahora nos ocupa, **Azumanga Daioh**, tiene ciertos elementos comunes con el género al que aludíamos anteriormente, pero tiene unas particularidades que la alejan de los cánones tradicionales de las series de instituto. En el siguiente artículo vamos a intentar explicar algunas de las características que convierten a esta serie en una serie completamente original, radicalmente distinta de cualquier gakuen normal que hayamos visto hasta la fecha.

EL AUTOR

Azumanga Daioh es la primera obra más o menos larga de *Kiyohiko Azuma*, un autor que anteriormente se había labrado cierta reputación trabajando, junto a *Hideki Satomi*, bajo el nombre de Studio Yotsuba, para la división de anime de Pioneer, en la creación de tiras de 4 viñetas para los libretos de las ediciones en laser disc o DVD de títulos como **Battle Athletes** o las dos primeras series de televisión de **Tenchi Muyo!** No obstante, este no fue el primer trabajo de este autor, pues *Kiyohiko* realizó sus primeros intentos dentro del mundo de la historieta dibujando algunos manga de temática hentai-medieval para pequeñas editoriales, no siendo hasta más tarde que abandonaría este popular género para dedicarse a dibujar y guionizar esas pequeñas tiras de cuatro viñetas basadas en los personajes de las series de Pioneer a las que aludíamos anteriormente, y que posteriormente serían recopiladas en un solo tomo denominado "Azumanga Recycle", bajo el sello de la editorial Dengeki Comics. A este siguieron algunos intentos como **Try, try, try**, un cómic con idéntico formato publicado exclusivamente en su página oficial de Internet. Poco tiempo después empezó a serializar la obra objeto de este artículo, **Azumanga Daioh**, bajo el mismo formato que sus anteriores obras, el de las tiras cómicas de cuatro viñetas, a razón de dos viñetas por página, y ocho páginas por mes. No obstante, en esta serie *Kiyohiko* sí se atreve con alguna que otra historia en formato convencional, abandonando temporalmente las tiras de cuatro viñetas; **Azumanga Daioh** acabó no hace demasiado tiempo su serialización en dicha revista, abarcando un total de cuatro tomos recopilatorios. Como nota final, antes de analizar la obra en sí, diremos que *Kiyohiko* se ha embarcado, en calidad de diseñador de personajes, en la realización de **Mahou Yuugi**, una serie de 24 pequeños episodios de 5 minutos visibles tan sólo a través de una página japonesa, de la cual, como



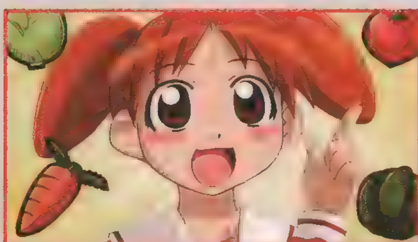
producto derivado, está prevista la adaptación a cómic en la revista Dengeki Daioh, para finales de octubre del presente año.

EL MANGA

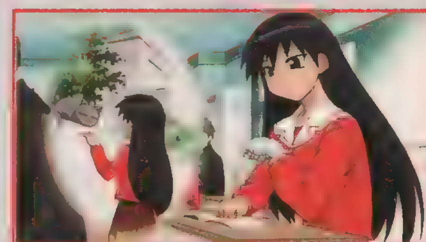
Pasando ya a hablar de **Azumanga Daioh**, podríamos clasificarla, como apuntábamos antes, dentro del género habitualmente conocido como el gakuen. No obstante, la serie se aleja de los planteamientos tradicionales del género y opta por un estilo claramente humorístico, con un humor muy particular, distinto, basado en la fuerza de los personajes que por ella deambulan. **Azumanga Daioh** es la historia de un grupo de amigas estudiantes de secundaria en un instituto típico japonés; cada una de ellas tiene algún tipo de rasgo característico de personajes de series de anime; desde la alocada y energética *Tomo-chan*, la atlética y callada *Sakaki*



(obsesionada por dos cosas: las cosas kawaii y los gatitos, que no parecen tenerla en demasiada estima, mordiéndola siempre que intenta acariciar a alguno), la inteligente *Chiyo-chan* (niña de 10 años, que está en secundaria debido a su gran coeficiente intelectual), la "lentitud" de Osaka-san (tanto de movimientos como de raciocinio, que la convierten por derecho propio en el personaje con menos luces de toda la serie), la responsable *Yomi*, o la amante del deporte *Kagura*, todos los caracteres tópicos de las series japonesas están condensados en la serie. A los susodichos personajes principales debemos añadir los de los profesores del instituto, que van desde la responsable y siempre bien intencionada *Nyamo-sensei*, profesora de gimnasia del instituto, a la alocada, borracha, e irresponsable *Yukari-sensei*, amiga de infancia e instituto de *Nyamo*, pasando por el pervertido *Kimura-sensei* cuya mujer adora, por cierto, a *Chiyo-chan*, justamente la única chica que no interesa a su marido, por no haberse "desarrollado" aún-. **Azumanga** no tiene un argumento claramente definido, pudiéndosela definir como un conjunto de gags; no obstante, sí que sigue una línea temporal coherente, pues a lo largo de la serie podemos ver los distintos festivales que se van celebrando en el instituto tanto el festival cultural como el de atletismo-, así como los problemas de nuestras protagonistas con los estudios. En ese sentido, **Azumanga Daioh** es una obra claramente coral, donde no destaca un personaje por encima del otro, pudiendo decirse que el protagonista de la obra es el grupo de chicas formado por *Chiyo* y compañía. **Azumanga Daioh** abarca una línea temporal de tres años curiosamente, la serie se serializó en la Dengeki Comics durante tres años, los que van del 1999 al 2002-, los que van desde el comienzo de la escuela superior hasta los exámenes de ingreso en la universidad deseada por cada una de ellas. La serie pronto ganó











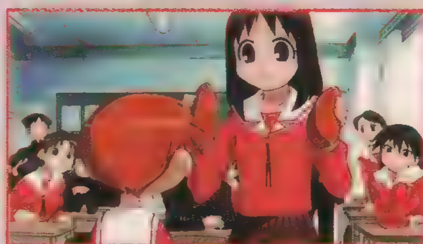
adeptos entre los aficionados, tanto por su humor a veces corrosivo, a veces tierno, a veces surrealista, como por sus personajes no en vano, *Chiyo* y *Osaka-san* figuran aún entre las preferencias de los aficionados japoneses, aun habiendo finalizado ya su andadura tanto el manga como la serie de animación-, lo que hizo que, casi coincidiendo con el final del manga, se procediese al estreno de su versión animada, de la cual nos ocuparemos seguidamente.

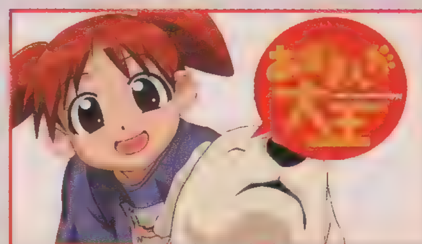
EL ANIME

En contra de lo que pueda pensarse, **Azumanga** se estrenó en su versión animada, en octubre del 2001, de la mano de las compañías Genco y JC Staff (productores, entre muchas otras, de **Ai Yori Aoshi** o **Daa! Daa! Daa!**), y con la dirección de Hi*roshi Nishikiori* director de **Angelic Layer** o **Tenshi ni Narumon**- con el **Azumanga Web Daioh**, una especie de episodio piloto en el que aparecían todos los personajes de la serie, a modo de introducción de la historia. Poco después, a este episodio piloto le siguió la "película" de **Azumanga Daioh**, estrenada más o menos por navidades del año pasado que en los cines japoneses se emitía a modo de corto antes de algunas de las películas de animación más esperadas de la temporada, como las de **Di Gi Charat** o de **Sakura Taisen**. Poco después, ya en abril de 2002, empezó la emisión de la serie de animación, que abarcaría 26 episodios, una temporada completa según los cánones que se siguen en Japón para las series emitidas en televisión, a cargo del mismo staff técnico que sus dos precedentes adaptaciones animadas.

Técnicamente, la serie es correcta, con una animación funcional, dotada de un diseño de personajes algo más suavizado de líneas con respecto al del manga, y que se adapta perfectamente a la serie, pasando sin problemas, según la situación, a un diseño casi caricaturesco, sobre todo en las situaciones más surrealistas. Pero, por encima del apartado técnico, quisiera destacar sobre todo el trabajo de los dobladores, que se meten en sus papeles de forma casi perfecta, y que hacen resaltar de forma notable los rasgos típicos de cada personaje en este caso, quisiera destacar a la dobladora de *Osaka-san*, *Yuki Matsuoka*, por hacer, gracias a su trabajo, que *Osaka* parezca aún más corta de miras que en el manga-.

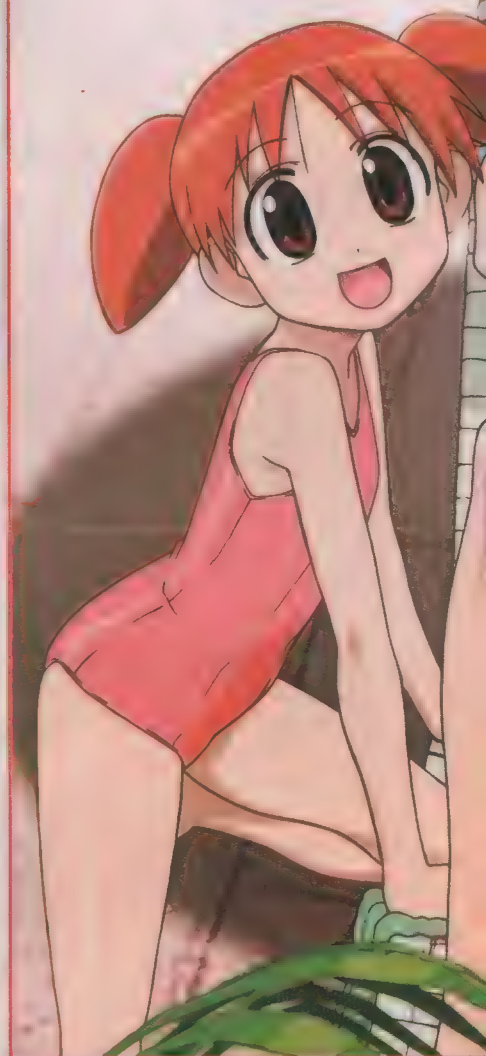






En cuanto a la temática de la serie, destacar que adapta de forma casi perfecta el espíritu del manga en esta línea, cada capítulo se subdivide a su vez en 5 mini-episodios, una buena forma de adaptar el formato de tiras de cuatro viñetas del manga-, cogiendo prestados del mismo bastantes de los gags que podemos ver en el anime, pero obviando a su vez otros presentes en el manga, e inventando algunos más los menos, para ser sinceros-. En este aspecto, si algo se le puede criticar a la serie, quizá sea lo repetitivo de la temática de algunos episodios. Hay tres episodios con el festival cultural típico de los institutos japoneses, y otros tres episodios con el festival de atletismo, lo que, si bien ayuda a seguir una línea temporal definida, quizá parezca excesivo, si bien este "defecto" también está presente en el manga. En resumen, nos encontramos ante una adaptación bastante fiel al manga, con un humor surrealista, y que, como en su adaptación en papel, no tiene protagonista definido, siendo una obra coral en todos los sentidos. Los distintos episodios se centran en las vivencias cotidianas de los personajes, tales como ir a un parque de atracciones, los distintos festivales de la escuela, o la preparación para los exámenes. Si bien se parte de un grupo inicial algo reducido, poco a poco se van añadiendo protagonistas a la historia, que le dan una gran frescura y originalidad. Tomemos como ejemplo a *Osaka*: su verdadero nombre es *Ayumu Kasuga*, pero a lo largo de la serie





la llaman *Osaka* incluso en los tablones de notas del instituto se la alude por su pseudónimo- porque su familia viene de aquella ciudad y los habitantes de Tokyo siempre han considerado a los de *Osaka* como algo bastos, de ahí que los personajes de la serie se sorprendan por lo lenta que es, en todos los aspectos, *Osaka*-; además, habla con el dialecto de la región de Kansai, región que comprende también la prefectura de Osaka-, lo que es motivo de



continuos equívocos. De ella sorprende su habilidad para, en los momentos más inesperados, hacerse preguntas surrealistas, sin nada que ver en la situación en que se las hace, buscando siempre el lado absurdo a situaciones o dichos cotidianos. Podemos decir, pues, sin temor a equivocarnos, que Osaka es el personaje que representa mejor el tipo de humor surrealista, absurdo y entrañable- que podemos apreciar en **Azumanga Daioh**.



La serie ha sido extremadamente popular en Japón, figurando siempre entre las más vistas en su horario de audiencia, lo que ha generado la producción de ingentes cantidades del merchandising típico de este tipo de productos; entre ellos, destacar los CDs de su banda sonora, comprendiendo incluso varios mini-álbumes dedicados a cada uno de los personajes, así como algún single con el opening y ending de la serie -temas de letra absurda, bastante animados, que van muy bien con el espíritu de la serie-. La serie ha llegado incluso al videojuego, habiendo ya adaptaciones del mismo tanto para Play Station como Play Station 2, llegando incluso al PC, plataforma para la que algunos fans de la serie programaron algunos mini-juegos, como el de voleibol, o el de mini-karts, sin demasiada relación con la temática de la serie.



CONCLUSIÓN

En definitiva, nos encontramos ante un producto diferente, una serie de humor que nos sorprende en todos los aspectos, por lo hilarante y surrealista de sus situaciones y por sus entrañables personajes. En su contra, quizá juegue el que tiene un humor demasiado japonés, con situaciones y juegos de palabras que son difícilmente comprensibles para un occidental, y que haría muy complicada una adaptación a nuestro idioma. Por otro lado, quizá también peque de una repetición excesiva en algunos gags por ejemplo, en los muchos momentos en que *Sakaki* intenta acariciar a un gato, y este, de forma inevitable, le muerde. No obstante, a pesar de todos estos pequeños defectos, creo que **Azumanga Daioh** es una serie absolutamente recomendable para pasar un muy buen rato. Si podéis haceros con ella, no os decepcionará.

En la historia del cómic y del manga en particular, han aparecido muchas "idas de pelota" de algún autor, pero debo reconocer que las dibujadas por *Ueda Hajime* son de las más disparatadas y posiblemente de las mejores que he leído...

FLCL LOCAMENTE DIVERTIDO

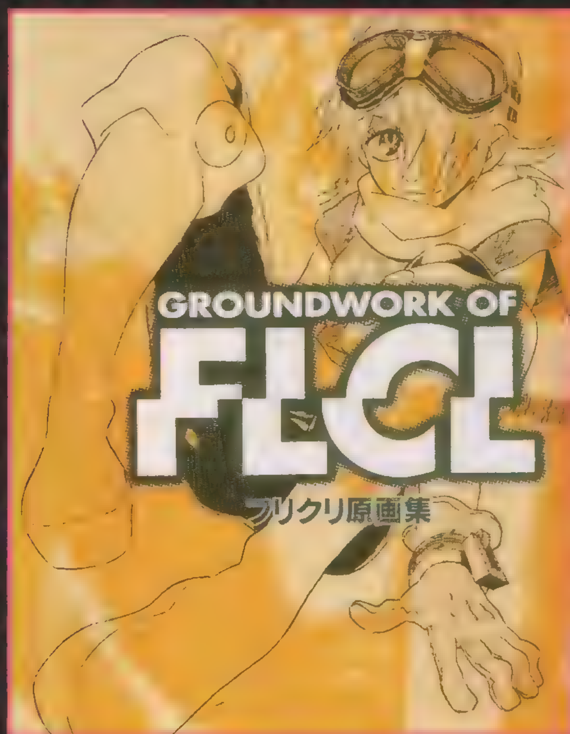
O **Fooly Cooly**, como rezan algunos de los más variopintos subtítulos que he leído, nos muestra a un pobre muchacho de una ciudad industrial en la que la integración con las máquinas es algo casi normal. Un día, *Naota* (*Takkun*, para *Mamimi*) es golpeado en la cabeza por *Haruko*, una chica que monta en una vespa, afirma ser alienígena y utiliza una guitarra como arma mortal (y en realidad lo es)... Acto seguido, *Mamimi* le hace una foto, *Haruko* piensa que lo ha matado (no era su intención) e intenta enterrarlo, a *Naota* le salen del chichón dos robots (por si uno os parecía poco) que según parece, pertenecen a dos bandos opuestos... Por supuesto, esto no es lo más raro de la historia. Más raro es que *Haruko* se instale en casa de *Naota* como asistenta. Raro es que *Mamimi* (que está de la "olla") la presunta novia de su hermano esté más interesada en él. O que su padre sea un tanto despreocupado, su abuelo sea un misterio (y esté disgustado con *Mamimi*) y su gato parezca un... un... No hay palabras para definir qué es.

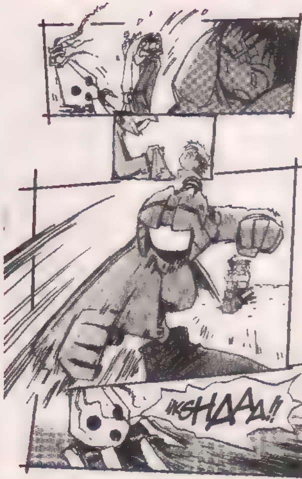


La explicación que Naota recibe de parte de *Haruko* (saltándose el hecho del "atropello") es que su cabeza es como el bolsillo de *Doraemon*, una puerta a otra dimensión y que, para variar, en el universo se lucha una batalla entre el bien y el mal y *Haruko*, contrariamente a lo que *Naota* quiere pensar, pertenece al bien...

Ese es el principio de esta extraña y compleja historia que visualmente es más "crayon" que **Crayon Shin-Chan.** Por momentos dibujada por un niño, por un amateur, por un humorista de tiras de periódico o por un genio del manga, el estilo de **FLCL** no deja de ser, como poco, diferente. Desde luego en ningún caso es algo a lo que estemos acostumbrados y, desde luego, si impresiona es por sus trazos característicos que en algunas viñetas llegan a ser terriblemente confusos... Como si la historia no lo fuera ya poco ^_^U

Pero no me mal interpretéis, **FLCL** no está nada mal y es ideal para salir de la rutina de series que a veces nos inundan, y como sólo son dos tomos, no se os





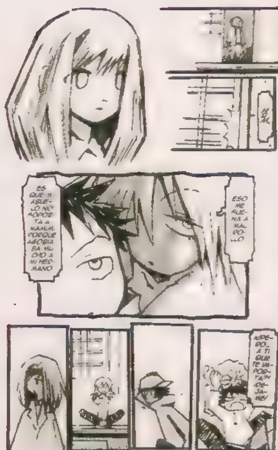


hará interminable. Además, como el anime, cuenta con referencias a muchas obras de manga y cultura, siendo una de las más notables del primer tomo, la parodia de **El Grito** de *Munch* o las referencias a **Doraemon** o **Evangelion** entre otras.

Las únicas pegas que he encontrado a la edición de Selecta Vision y Dynamic son fallos menores... Si obviamos el precio (que aunque tristemente, normal, no deja de ser alto) y el tremendo fallo de la página 20 con el fotolito puesto del revés... Bueno, no seamos crueles que son un tanto "noveles" en esto de editar manga ^_^U

Entiendo que **FLCL** sea una obra "rayante" dado que quien produce esta obra es Gainax, productora de la universalmente conocida por su sencillez de trama y su gran contenido argumental: **Evangelion,** es quien ha hecho el guión, basándose en el anime. Pero hay que reconocer que por lo menos **FLCL** es divertida y os hará pasar un buen rato. Leedla.

¡Hasta el mes que viene!





¡¡NUEVOS SERVICIOS PARA TÚ MÓVIL!!

¡¡NOVEDAD!!

Precio llamada horario normal: € 0,9121/min. Precio llamada horario reducido: € 0,855/min.

LOGOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

16138	16109
16143	16148
16134	16125
16146	16112
16108	16178
16167	16175
16187	16162
16190	16159
16206	16180
16181	16172
16204	16150
16155	16158
16191	16156
16188	16196
16166	16165
16174	16152
16215	16164
16214	16163

TONOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

71000	Theme · Doraemon	71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71001	kiki iro omoi · Akazukin chacha	71017	The Great Warrior · Final Fantasy VII
71002	Candy Candys song · Candy Candy	71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71003	Catch you catch me · Carcaptor sakura	71019	Electric de chocobo · Final fantasy
71004	Platina · Cardcaptor sakura	71020	Nanka shiawase · Flame of rekka
71005	Tobira wo akete · Cardcaptor sakura	71022	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
71006	Sakura · Cardcaptor	71023	Just communication · Gundam wing
71007	Millenial fair · Chrono Trigger	71027	Change the world · Inuyasha
71008	Party night · Digi charat	71028	Tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71009	Welcome · Digi charat	71030	Duvet Lain theme · Lain
71010	Battle 2 theme · Dragon ball Z 2	71031	Sakura saku · Love hina
71011	Head cha la · Dragon ball z	71035	Dragon ball · manga
71012	Komm Susser Todd · Evangelion	71036	Mazinguer Z · manga
71013	Misato Theme · Evangelion	71037	Pokemon · manga
71014	Thanatos if I cant b... · Evangelion	71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71015	zankoku na tenshi no... · Evangelion	71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2

TONOS

SI QUIERES UN TONO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **TONO2** (espacio)CÓDIGO DEL TONO QUE DESEES AL **5099** ej: tono2 62067

62067	Chihuahua · Coca Cola	54001	Macarena · Los del rio
54217	Asereje · Las ketchup	54002	Vespa espacial · luna pop
68014	Hala madrid · himno	54003	All my loving · Los manolos
54210	Fiesta pagana · Mago de oz	54004	A lo loco · Jarabe de palo
54206	Torero · Chayanne	54005	Amores de barra · Ella baila sola
54213	Que la detengan · David Civera	54006	Arrasando · Thalia
54231	A dios le pido · Juanes	54007	Atrapados en la red · Tam tam go
59468	Without Me · Eminem	54008	Ay mama · Chayanne
59018	Samba de janeiro · Bellina	54011	La bamba · Los lobos
59022	Sometimes · Britney spears	54012	La bomba · Ricky Martin
59023	Stronger · Britney Spears	54013	Boom boom · Chayanne
59026	Walking away · Craig David	54014	Cacho a cacho · Estopa
59027	Walk of life · dire straits	59003	Gimme gimme · Abba
59030	Unbelivable · emf	59005	Take on me · Aha
59031	Big big girl2 · emilia	59006	Big in japan · Alphaville
59034	Mi chico latino · geri halliwell	59008	Upside down · A Teens
59035	Virtual insanity · jamiroquai	59012	Tarzan boy · baltimora
59036	Love dont cost a thing · jenifer lopez	59014	All my loving · beatles
59037	You can leave your h... · joe cocker	59015	Day tripper · Beatles

LOGOS

SI QUIERES UN LOGO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **LOGO2** (espacio)CÓDIGO DEL LOGO AL **5077** Ej: logo2 caras

espermanav	5pnoeles
maburres	espermanavi1
cuñaoo	amonavidad
odiologo	findeanyo
felizanyo3	telara
dragonnavidad	bolas
guarana	botellas
caras	etojos
brindis	amonavidad
guarana	cocoanyo
moulin	felizanyo2

CHAT

ENTRA EN EL CHAT!!

1. DATE DE ALTA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) Y TU NOMBRE CLAVE AL **5077** EJ: manga pablo
2. CONSULTA QUIEN ESTÁ EN LA SALA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) **lista** AL **5077**
3. CAMBIA TU NICK: ENVÍA **manga** (ESPACIO) nombre (ESPACIO) **nuevo nick** AL **5077**

SI QUIERES DARTE DE BAJA ENVÍA: **manga** (ESPACIO) **stop**

PONLE A 100

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

SI QUIERES TRIUNFAR CON ÉL ENVÍA EL CÓDIGO **calor27** AL **5077**

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CÓDIGO **calor28** AL **5077**

Precio del SMS 0,90€

FRASES PARA LIGAR

¿ERES TÍMIDO/A . . . . . Y NO SABES CÓMO LIGAR?

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **amor20**

y serás el rey de la fiesta!!

LEY DE MURPHY

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **murphy2**

y recibirás la ley de Murphy en tú móvil

PIROPOS

SI QUIERES QUE SE DERRITA Y NO DEJE DE PENSAR EN TI ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **piropo24**

y recibirás el mejor de los piropos!!

COLMOS

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **colmo16**

Gonzalo García

SOBRE LOS FANSUBS

A veces me pregunto por todo el tema este de los fansubs... A estas alturas voy a suponer que todos los conocéis o sabéis en mayor o menor medida lo que son, así que me ahorraré la explicación. He tenido variados y muy diferentes contactos con aficionados que se dedican a subtitular anime. Si uno se fija un poco, al momento se da cuenta que no todo es tan simple como parece y que hay gente para todo.

El movimiento de los fansubtituladores ha pasado diferentes etapas y formas de pensar. En un par de años ha pasado de ser algo casual a algo bastante extendido.

De fondo siempre, la ley y la moral. Al final, parece que se ha extendido una visión simplista de la legalidad. Quiero decir que según parece la mayoría de los subtituladores han decidido aceptar estrictamente unas *normas* que distinguen lo que, en cualquier caso, es ilegal. Esas normas diferencian sin embargo lo que claramente *no debe hacerse* de lo que sí *se puede hacer*. Dejando a un lado detalles, se define que si algo está licenciado o anunciado, no se debe subtitular. Además, como mecanismo interno, establece unos comportamientos de respeto entre grupos de subtituladores. Esta, a primera vista, parece una buena solución. Queda, con este método, bastante claro quién es *claramente* dañino para el mercado. A mí a veces me da por mirar un poco más allá...

Eliminados los que claramente son perjudiciales, ¿los que quedan *no lo son*?

Sinceramente, lo dudo. Creo que se está empezando a establecer el fansub como algo estable y generalizado. Y no creo que esto sea bueno. No lo creo porque un movimiento de fansub extendido y estable, incluso dentro de unas normas, sí es perjudicial para el mercado a medio plazo, aunque no lo sea para la inmediatez de una u otra serie en concreto.

Tampoco creo que sea bueno porque no es esa la idea del fansub. En un mercado no demasiado amplio, como el nuestro, el movimiento fansub debería ser más específico y escaso. Tal como lo veo, y no hay más que pasar por la página de hispasubbers (o ir a Expocómic y encontrarse con todo un stand de algunos de ellos), esto se ha extendido más allá de lo razonable. Se subtitulan series según están saliendo en Japón, películas que, pueden no estar licenciadas, pero que fácilmente podrían estarlo...
Empieza a ocurrir que no se da oportunidad al mercado legal. Primero se dispara y luego se apunta. Se subtitula rápidamente, *no vaya a ser que lo licencien*.

Y técnicamente aún estás dentro de esas 'normas', pero... no creo tampoco que sea lógica la cantidad de títulos que se están sacando. Sólo hay que pensar en la cantidad, es comparable a lo que se vende legalmente. Quizá incluso superior.

Eso me hace pensar si los motivos que mueven a estos fansubs son los mismos que movían a los primeros y, sobre todo, si tienen conciencia de lo que están haciendo y de su alcance. Por supuesto que parte del problema no se debe a los que subtitulan. Gran parte del problema es la propia percepción que tiene el público sobre el tema; porque está haciéndose cada vez más habitual bajarse series de la red, y no importa que estén subtituladas aquí o no, así que no es todo culpa de los *fansubbers*... o al menos no directamente. Me temo que lo que está ocurriendo es que esa abundancia está haciendo al público percibirlo como *normal*, como habitual y por tanto... aceptable.

Ahí es donde está el quid de la cuestión. Desde el origen, un fansub es una respuesta inaceptable a un problema inaceptable. Los propios subtituladores eran conscientes de ello. El problema inaceptable: que no llegaran ciertas series. La solución inaceptable: tener que hacerlo uno mismo. Esto estaba claro en origen. No se pretendía ni de lejos establecer el fansub como un medio habitual o estable en ningún caso. Ahora sin embargo, la gente parece que empieza a pensar que lo es, y ahí está el verdadero problema.
Todo esto no es más que una reflexión mía. No pretendo ni que nadie se ofenda, enfade, ni muchísimo menos tratar de parecer moralista. Cada cual tendrá sus ideas y opiniones, en cuanto a mí, estas son las mías.



EL MANGA, ALGO MÁS QUE UN CÓMIC

Cuando me propusieron escribir en esta sección, tenia muy claro que quería hablar de manga. ¿Y por qué dedicar más paginas de la revista al manga? Pues porque no os voy a hablar de una serie, si no de un estilo de dibujo y composición que representa un genero en si mismo. Y un fenómeno social (para bien para mal) allá donde se publica.

Me viene a la cabeza una frase que pude leer en las camisetas de la Asociación Adam, durante el pasado Salón del Manga de Barcelona: "*El Manga no es peligroso, la ignorancia sí*" Y es que, estoy seguro de que si se pregunta a la población española, otaku incluidos, la mayoría acabará diciendo eso de: "*Esos dibujos chinos de sexo y violencia, no?*" (Definición que también se ajusta a muchos comics europeos y americanos, a pesar de que nadie dice nada...) Así que antes de leer más reseñas sobre las novísimas series que se avecinan, intentemos comprender primero que es el manga (y por extensión el anime)

Manga, como reza el antetítulo, no es más que la palabra japonesa que designa un tipo de literatura gráfica, es decir un comic, historieta, "**TBO**" o como queráis llamarlo y no está relacionada con ningún tema en particular. Caso aparte es que a España solo lleguen los manga de *Magical Girls*, amores juveniles, sexo y violencia y las distintas combinaciones de ellos, gracias a nuestras queridas editoriales. Por suerte y tras mucho tiempo, eso empieza a cambiar. Por tanto, si el manga no está asociado a un tema ¿De qué habla entonces? Pues de todo lo que podáis imaginar.



UN POCO DE HISTORIA

El manga actual, como los famosos viajes en grupo, nace en la post-guerra de la Segunda Guerra Mundial, con autores como *Osamu Tezuka* y su **Astroboy** (**Tetsu wan Atomu**) a la cabeza. Y ya entonces, como actualmente, servia al pueblo nipón para evadirse de la dura realidad cotidiana. Eso se tradujo en personajes con rasgos anodinos (P.Ej.: esos ojos grandes) y situaciones que rara vez recordaban al Japón del momento (véanse desde **Mazinger Z** a las grandes sagas espaciales como **Yamato**, **Gundam**, **Macross**, o incluso **Heidi**, **Marco...** sin ir mas lejos). Y si siempre hablo del pueblo nipón, es porque a muchos se les olvida que estamos consumiendo un genero importado que en principio no fue pensado para que los "*gaijin*", los extranjeros, lo leyesen. Y mucho menos, los occidentales, con nuestra visión de las cosas (Por eso el comic americano, nos parece, generalmente, más afín) Con el tiempo, los temas tratados en los manga se diversificaron y abarcaron prácticamente la totalidad de situaciones reales o imaginarias que al *Mangaka* podía crear. Así que en realidad, a pesar de los pocos temas que aquí conocemos, es posible encontrar obras sobra casi cualquier tema, por muy especifico que sea. Y es en este punto donde el manga aventaja a otros géneros por varios motivos que se pueden resumir en uno:

La difusión: Llega a todas las personas de cualquier sector de poblacion (y evidentemente se tambien se extiende fuera del pais de origen). No importa que seas estudiante o ejecutivo, hombre o mujer, posiblemente, si eres japonés, habrás leído, estas leyendo o leerás manga. Tan solo variará la temática del mismo, en cada caso. Es muy sencillo de leer, porque así está concebido. Veamos, no parece muy lógico que prime la palabra escrita en una historia grafica que generalmente as de leer cuando viajas "enlatado" literalmente, en el metro o mientras realizas tu vida cotidiana a un ritmo frenético. A esto se le suma que un solo caracter complejo (*kanji*) representa por si mismo una palabra, por tanto en muchos casos, con apenas unas líneas se puede resolver una situación, sin agobiar al lector y sin que para leerlo tengas que pararte específicamente a ello. Además, en un idioma complejo como el japonés, la enorme difusión del manga, ayuda también a que muchos lectores aprendan caracteres nuevos (imaginad lo difícil que resulta leer un periódico). Como pasa en otros idiomas, leer es saber.

EL MANGA COMO ENSEÑANZA

Antes he comentado que un adulto también lee manga. Pero ¿Qué tipo de manga lee un ejecutivo? Pues, posiblemente, un manga de temática adulta que gracias a su fácil lectura y asimilación le enseña distintos

temas. Un ejemplo de "manga docente" serian los que están destinados a mostrar como funciona la política o la economía de un país o como es su historia (es el caso de **Sensouron**, que habla de la Segunda Guerra Mundial). Por supuesto estos temas también se tratan en novelas y ensayos técnicos, pero es mucho más rápido asimilarlo si lo lees en un manga. Y como esto, todo. Pensad en las veces que a través de un comic han intentado mostraros algo (desde como salir de un avión en caso de emergencia a sátiras políticas o historia) penoso ¿no? Pero y si esos "TBOs" hubiesen tenido una calidad realmente profesional y fuesen capaces de abarcar grandes ámbitos o trabajos específicos ¿No parecerían mucho más interesantes que pesados volúmenes que nunca tenéis tiempo de leer? (Ojo: Que no estoy diciendo que sean un método de aprendizaje por si mismos, pero sí un buen complemento) Conclusión: Cada tipo de persona, sin importar su condición social, tiene su manga..

VENDIENDO MANGA

Si en España las (pequeñas) ventas de manga representan una jugosa cifra para las editoriales (A pesar de las miserias que siempre alegan...) imaginaos en un país de 120 millones de habitantes en los que casi todos, en algún momento de su vida han leído uno (recordad la variedad de temas). Entonces ya no es de extrañar que famosas tiendas como la cadena *Mandarake* (con varios pisos, cada uno dedicado a un tipo de manga y merchandising) o *MangaKissa* (Una cafeteria (*Kissaten*) dedicada exclusivamente a la lectura de manga, con una extensa biblioteca y horario de hasta 24h) existan. Que haya múltiples grupos editoriales con ingentes cantidades de revistas mensuales que publican por entregas las obras de sus nuevos autores (y así saber si gustan y si merece la pena hacer un tomo recopilatorio) no es raro tampoco. Y tampoco hay que extrañarse si en el metro podemos encontrar múltiples puestos de intercambio y compraventa de maga de segunda mano, para que nunca te falte un tomo que leer en tus desplazamientos. Otro factor a tener en cuenta es que a pesar del grosor de un tomo japonés (ríete tú de los tomos españoles) su precio es mucho más bajo que en España, por tanto, seguir varias colecciones no es un dilema capital, como el que sufren muchos otaku de nuestro país. Conozco algunos japoneses y la mayoría no lee manga editado en España, simplemente porque pagar mas de 6 euros por algunos volúmenes es de locos...



CONCLUYENDO

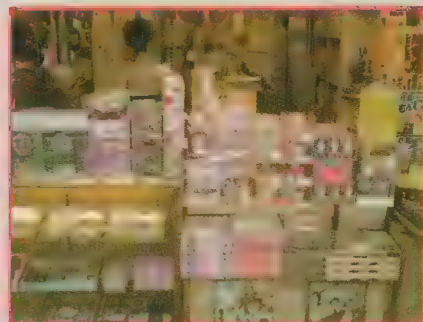
Antes de comprar un manga, sabed que lo que leéis no está en su origen destinado a nuestros ojos redondos y nuestra forma de pensar y que si en España, el manga es un fenómeno en Japón dejo de serlo hace mucho tiempo y se integró en la vida cotidiana del pueblo nipón y que por tanto es posible que las ideas expresadas en esa obra, choquen frontalmente, no ya con vuestras ideas (puesto que si lo compráis será porque os gusta) si no con las de la gente que os rodea. Y como esto de la integración está dirigido especialmente a esos que son incapaces de relacionarse con



algo "no-manga" o con otras personas... (Vedlo de esta manera, si lo japoneses lo hacen, vosotros también podéis ¡Gambare Otaku! ^_^U) Pensad que cerrándoos en banda y no compartiendo o discutiendo esas ideas con los demás, no hacéis ningún favor al manga y extendéis el estereotipo de sexo y violencia que tanto gusta a las APAs y demás carroña que "vela" por nuestra seguridad... Lo que hay que oír...

Como decía la Adam, "*el manga no es peligroso...*". De hecho creo que, y usando un topicazo, si hay un país en el que haya manga, videojuegos, juegos de rol y espadas samurai es Japón. Y su índice de criminalidad ya lo quisieran muchos países de los llamados "civilizados" entre los cuales, incluyo al nuestro. ¿No será que el mal está en otra parte...? ¿No será que una educación basada en la ignorancia es lo negativo?

Ahora ya sabéis (por encima que todavía se puede hablar mas ¬_¬U) que es un manga. Ya podéis lanzaos a comprar, leer y deglutir material, con inteligencia.



▶ Ackman

HAYAO MIYAZAKI - THE ART OF HOLMES

Seguramente muchos de vosotros seréis fans del Estudio Ghibli y os sabréis mil y un datos y detalles sobre las películas de este singular estudio. Sin embargo, menos conocidas son las series en las que *Miyazaki* participó antes de empezar a trabajar con su propio estudio. Sherlock Hound es la última serie de televisión en la que participó *Miyazaki* y durante el último Salón del Manga tuve la ocasión de echarle el guante.



UN POCO DE HISTORIA

Sherlock Holmes (**Sherlock Hound** en el original) es una serie de televisión que cuenta las peripecias del detective de ficción más conocido y carismático del siglo XIX y parte del XX. El proyecto se originó en 1981 y supuso una de las muchas coproducciones entre Japón e Italia. *Miyazaki* dirigió los 6 primeros episodios e hizo el story board de muchos de los 26 episodios de los que consta la serie. Problemas legales con el copyright de los personajes y demás líos legales que no vienen a cuento pararon el proyecto hasta que, dos años después (una vez solucionados), volvieron a la carga con los 20 episodios restantes, con un staff diferente (ya no estaba *Miyazaki*) y con los pertinentes cambios en los nombres de personajes. De esa forma, aprovechando el estreno de **Kaze no tani no Nausicaä**, se estrenó una película de **Sherlock Holmes**, que fusionaba dos de los episodios que en el 82 dirigió *Miyazaki*. Este estreno sirvió, cómo no, para que se editara el art book que ocupa estas páginas.

UN POCO DE ARTE

The art of Holmes es un libro que sigue el estilo de los diferentes *"The art of...."* que se editan de las animaciones de *Ghibli*. Desgraciadamente cuenta con menos páginas, apenas 148, pero son una auténtica delicia.
El libro está dividido en 5 apartados:

-The image board of Holmes
En esta sección se da cabida a multitud de ilustraciones realizadas por *Miyazaki* en la que se nos presentan diversos aspectos característicos de la serie: fondos, escenas costumbristas de la vida londinense de la época, diseños de aviones, barcos, escenas de acción, fondos... Lo mejor de todo es tener la posibilidad de ver primerizos diseños de *Holmes, Watson, Moriarty*, etc...

-The character of Holmes
Un breve repaso a los personajes principales del anime y su evolución (destacables las de *Holmes* y *Moriarty*).

-The background of Holmes
Fondos, decenas de fondos: paisajes, calles, la casa de *Holmes*, escondites...
Diseños a color y a lápiz. Una delicia para los seguidores de la serie.

-The story of Holmes
Un repaso, con imágenes del anime, de los seis primeros episodios (los que *Miyazaki* dirigió). En esta sección se alternan imágenes del anime con diseños de personajes y dibujos en acuarela del propio *Miyazaki*.



The art of Holmes
ISBN4- 19-810005-5
2900 Yen - 148 páginas



-The technique of Holmes
En este último apartado se intenta explicar cómo se hicieron algunos fragmentos del anime. Uniendo los storyboards, las imágenes del anime y algunos cels, nos hacemos una idea del procedimiento llevado a cabo para animar las aventuras de *Holmes*.







UN POCO DE OPINIÓN

A pesar de que su precio en yens indique lo contrario, *The art of Holmes* es un art book caro (no queráis saber cuánto). Por eso, a pesar de que es una verdadera delicia, sólo está al alcance de aquellos aficionados descerebrados a los que les dé igual todo con tal de tener este magnífico libro. Para el resto, deleitaros con las imágenes que acompañan a este artículo. Realmente no tienen desperdicio.





KINGDOM HEARTS FINAL MIX

Una épica aventura que retoma la lucha entre el bien y el mal

Habrá quien considere que los jugadores europeos estamos de enhorabuena. No es para menos: la edición PAL de **Kingdom Hearts**, que a fecha de leer estas líneas ya podéis disfrutar en PS2, es idéntica al juego que nos ocupa. **Kingdom Hearts Final Mix** (fecha de salida en Japón 26 de diciembre de 2002, al precio de 6800¥) es la edición definitiva del título de *Disney Software* y *Squaresoft* en el mercado japonés. Por si incluir personajes adicionales y nuevas historias paralelas no fuera suficiente, os informamos también de que el mismo día hace aparición una edición limitada del videojuego.

En primer lugar y antes de profundizar en los aspectos añadidos a esta nueva edición, adelantaremos algunos detalles técnicos. Se recomienda disponer de 131Kb libres en una tarjeta de memoria compatible, un mando (DualShock o DualShock 2) y disco duro, además de un conocimiento mínimo de japonés escrito.



LEGEND

"Una tormenta sobrenatural arrastra a Sora, un chico de catorce años, a un mundo desconocido, donde comienza la búsqueda de sus amigos desaparecidos.
Con la ayuda de Donald, el Mago de la Corte, y del capitán Goofy, Sora emprende su valiente cruzada para encontrar a sus camaradas y derrotar a los malvados Sincorazón. Únete a ellos...".

Así dicta la publicidad de **Kingdom Hearts**, un videojuego de propuesta inicial sencilla y con un tono claramente infantil, pero no por ello exento de diversión para todas las edades. Como decíamos, el título de PS2 sigue la historia del joven *Sora*, quien en su búsqueda por encontrar a sus amigos *Riku* y *Kairi*, se cruza con los protectores del Castillo Disney: *Donald* y *Goofy*. Estos últimos, a su vez, tienen como misión localizar al también desaparecido *Rey Mickey*. Los tres descubrirán la existencia de unas siniestras criaturas conocidas como los *Sincorazón*, seres sin corazón provenientes de una dimensión desconocida y responsables de la devastadora tormenta. Tras descubrir la relación entre los *Sincorazón*, la tormenta y la desaparición del rey, el



improbable trío decide unir fuerzas para proteger su realidad rescatando por el camino a los desaparecidos.

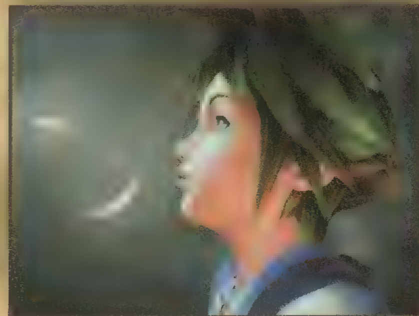
Nuestros héroes se abrirán camino a lo largo y ancho de doce mundos que representan (excepto tres de ellos) conocidos escenarios de diferentes películas de animación de *Disney*. No son pocas las referencias y cameos en **Kingdom Hearts**, y tendremos ocasión de ver importantes personajes que ayudarán al desarrollo del argumento, divertidos y curiosos secundarios y escenarios preciosistas que recrean con todo detalle ambientes que muchos recordarán con cariño. Además, *Tetsuya Nomura* (director, productor y diseñador de personajes del proyecto) ha incluido también a algunos personajes de los















videojuegos **Final Fantasy VII**, **F.F.VIII** y **F.F.X** (algo nada casual, recordemos que los diseños de personajes de **Final Fantasy IX** son de *Yoshitaka Amano*).

FEATURES

Kingdom Hearts Final Mix sigue la estela de otros títulos de *Squaresoft* como **Final Fantasy VII International** y **Final Fantasy X International**. Las modificaciones y mejoras incluidas en las ediciones NTSC/USA y PAL llevan a relanzar el título en el mercado que le vio nacer, adaptando la edición original nipona para que incluya las anteriores. Como principal rasgo destaca el que siempre se mantengan los textos originales en japonés.

En esta ocasión el "**Final Mix**" del título se justifica principalmente con la inclusión de nuevos y duros enemigos a batir, provenientes de la edición americana (sus nombres: *Sephiroth*, *Kurt Zisa* e *Ice Titan*), voces en inglés y tema principal adaptado y cantado en inglés por *Hikaru Utada*. Si bien a fecha de escribir estas páginas no se ha detallado en qué consisten el resto de cambios, es de suponer que -como en anteriores ocasiones- se recurra a la depuración de los diferentes menús del interfaz para facilitar el manejo y la localización de objetos. Completa la edición una serie de aventuras adicionales de las que tampoco se han dado más detalles.

Adelantamos más información: *Sephiroth* es el famoso antagonista de **Final Fantasy VII**, y se suma a los personajes de la saga **Final Fantasy** que hacen aparición en **Kingdom Hearts**. *Kurt Zisa* es, en cambio, un gigantesco armatoste de aspecto humanoide que forma parte del ejército de los *Sincorazón* y el *Ice Titan* (*Titán de Hielo*) es original de la película de animación **Hercules** (**Hércules**) de Disney. Por otro lado, los principales actores de doblaje son *Haley Joel Osment* (*Sora*), *David Gallagher* (*Riku*) y *Hayden Panettiere* (*Kairi*), y les acompañarán otros como *Sean Astin*, *Lance Bass*, *David Boreanaz*, *Mandy Moore* y *Christy Romano*. Además, muchas de las estrellas que dieron vida a los personajes de las diferentes películas de Disney retomarán en este proyecto sus respectivos papeles. No olvidamos a *Utada*, que vuelve a cantar la pegadiza **Hikari**, esta vez en inglés bajo el título **Simple & Clean**.

DESTINY

Criticar un producto tan brillante como **Kingdom Hearts Final Mix** se nos antoja harto difícil. Si bien la edición PAL del juego merece severas reprimendas (resulta increíble que títulos destinados a una consola tan potente tengan que sufrir semejantes mutilaciones en el apartado gráfico... algo malo nos tenía que tocar), la edición japonesa es una auténtica gozada.

Destaca como único punto negativo el sistema de cámaras, que en ocasiones confunden al jugador debido al incorrecto posicionamiento de las mismas. Por lo demás, todo poseedor de un sistema PlayStation 2 NTSC/JP encontrará en **Kingdom Hearts Final Mix** el regalo perfecto para esta Navidad.

Mikel

ST. JOHN'S WORT

LA FLOR DE LA VENGANZA

La primera vez que la vi me pareció una peli de terror bastante decente. Sin estridencias, sin salidas de tono... en fin, aceptable. Ahora he podido pillar por banda el DVD que acaba de sacar Selecta directamente al canal Rental -sólo en alquiler-, y tras un segundo visionado me he quedado más convencido que nunca de la calidad de la película y de su validez como exponente del género. Por cierto, ¿ya he comentado que se trata de una película de imagen real?...

BASADA EN... A SU VEZ BASADA EN...

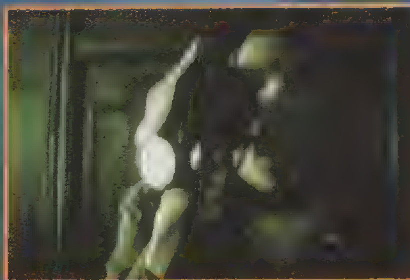
El cruce de referencias siempre ha sido una constante en el género de terror. Son incontables las películas que adaptan narraciones literarias con mayor o menor acierto. Tras una larga temporada en que el cine de terror se nutrió de productos originales escritos por auténticos expertos en la literatura fantástica -Barker, King, etc.-, volvimos a recaer en la reinterpretación de los clásicos de toda la vida, en aproximaciones mucho más veraces al original literario que las primeras versiones de las mismas películas. Una vez agotado el filón, parece ser que le toca el turno al mundo de los videojuegos, y si rastreamos hasta el fondo de sus orígenes, **Otogirisu**, Verbena en su traducción literal, bebe directamente de la fuente de las consolas domésticas de 16 bits. Kadokawa Shoten, responsables entre otras de la reconocida a nivel internacional **The Ring**, nos brindan la posibilidad de sumergirnos en la introspectiva historia de Horror Personal de **St. John's Wort**, título original de la película en Japón.

Basada en la novela **Otogirisu**, que a su vez se basaba en el juego homónimo de la Super Nintendo, y en la que se basa el juego para la Playstation del mismo nombre, **St. John's Wort** nos presenta a un grupo de amigos diseñadores de videojuegos, que aprovechan la reciente herencia que una amiga común acaba de recibir -una mansión en las afueras, rodeada de bosques- para filmar localizaciones que piensan incluir en su próximo juego.
Una vez en la mansión, [illegible] y Nami descubren retazos del oscuro pasado del padre de la joven, un famoso pintor tildado de excéntrico por los marchantes de arte, y poco a poco se ven atrapados por el ambiente de insana locura que inunda la casa, descubriendo macabras muestras del arte del finado artista.

TÉCNICA E IMPACTO VISUAL

Filmada enteramente en VDCpro, un formato de cinta digital, la película está plagada de efectos creados por ordenador, desde complicadas y dinámicas transiciones entre planos hasta selectivos filtrados de canales de color, proporcionando muchas veces una atmósfera de irrealidad onírica a la narración que nos introduce en el ambiente de forma [illegible]. Otras veces [illegible] el [illegible] de irrealidad en los errores de paralaje: el fondo y el primer plano en una secuencia animada siempre deben desplazarse a velocidades distintas para crear un efecto de profundidad de campo, y si esa diferencia de velocidad es demasiado acusada, el denominado error de paralaje, se nota demasiado que es un efecto artificial- lo que nos [illegible] un desasosiego que sólo podemos encontrar en juegos de Survival Horror, tipo **Silent Hill** o el mismo **Otogirisu**. Puede que este aspecto no acabe de convencer a algunos puristas menos acostumbrados a







involucrarse con el nivel de complicidad que la narración en este tipo de juegos que la mayoría de nosotros, pero es un aspecto que sin duda hará las delicias de los aficionados al género.



SELECTA SE ABRE A NUEVOS MERCADOS

Esta es la primera incursión de la joven productora [illegible] en el mundo de la imagen real. Tal vez no es la película con la que yo hubiese entrado, a nivel personal, pero supongo que los clásicos de [illegible] de Beat Takeshi deben ser más difíciles de colocar que este producto de terror de [illegible] que viene avalado por el [illegible] **The Ring** y sus [illegible]. Al mismo tiempo, es la primera producción que sacan directamente para el difícil y [illegible] mercado del alquiler [illegible].

Con un navegador sobrio y fácil de manejar, este DVD goza en gran parte del buen hacer de esta joven [illegible], aunque ya que está dirigido al mercado Rental el nivel de los extras -tráilers de [illegible] [illegible] y algo de [illegible] resulta [illegible] en comparación con [illegible] dirigidas a la venta directa. [illegible] decir que no han caído en el [illegible] de forzar el [illegible] [illegible].

[illegible]

en blanco. Sin embargo, después me he puesto a pensar que este producto no está dirigido al coleccionista, y que si ya tienen compradas las carcasas transparentes, no van a incurrir en un nuevo gasto adquiriendo un número indeterminado de carcasas opacas. O sea, que si lo pensamos con lógica, resulta una edición perfectamente válida para el mercado al que está dirigida. Visionando los extras, me ha extrañado que hayan utilizado los tráilers en versión original -GRAN descuido-, siendo los diálogos que escuchamos en diferentes idiomas, ya sea uno u otro el origen del mismo. Esto no sería nada destacable si no fuese porque tenemos tráilers en inglés, francés e italiano, algunos de ellos haciendo referencias a fechas concretas -no diré cuáles ni qué fechas, que se convierta en una especie de concurso a lo Caza el Gazapo-. Se nota además, que han utilizado los mismos tráilers del VCD que regalaban en el pasado Salón del Manga, ya que se encuentran plagados de artefactos de compresión debido al cambio de formato, lo que proporciona un aspecto bastante descuidado a este apartado. También debo destacar que, tras reproducir cada tráiler, el cursor vuelve al primero de la lista, teniendo que recorrer de nuevo toda la lista en uno u otro sentido para seguir con el visionado.

Una vez empezamos a reproducir la película, se nota la calidad general de la producción: negros nitidísimos -un apartado en el que muchas producciones pecan bastante-, voces muy adecuadas en el doblaje y unos subtítulos bastante acertados. Tan sólo hay dos detalles que me han desconcertado algo:

En primer lugar, hay alguna secuencia en que se notan una cantidad exagerada de artefactos de compresión. Es un efecto tan sutil que no parece problema de la edición española, sino algo que han dejado que se colase en el master a cosa hecha -¿recordáis mis comentarios del principio referentes a errores de paralaje y el filtrado selectivo de canales de color?- para incrementar la complicidad con el espectador. De momento y hasta que no vea el máster o una edición de otro país para comparar, dejaré este tema en el aire.

En segundo lugar, me ha sorprendido que los canales de subtítulos y audio no incluyan información para el decodificador, de forma que mi DVD no sabía decirme qué idioma había en la pista de audio ni cuántos canales sonaban. Lo mismo se puede decir de los subtítulos. Detalles sin demasiada importancia dado el mercado al que va dirigida la película, pero que les recomiendo tengan en cuenta si piensan seguir por ese camino.

CONSIDERANDO EL PRODUCTO

Se trata de una película de imagen real, de terror, bastante agradecida de ver y llena de guiños hacia el espectador. Si no la habéis visto todavía, alquiladla sin temor: no es la típica peli americana de sangre y vísceras por doquier, pero contiene la dosis hemoglobínica justa para satisfacer a los más curtidos. Nos encontramos ante una película de inteligente argumento y final sorprendente, aunque poco novedoso en el género.

Si os gustaron **Blair Witch Project** y **The Ring**, encontraréis en **St. John's Wort** una muy digno sucesora.

EL CONCURSO MÁS FRIKI

Patrocinan:



Bienvenidos a la segunda entrega del mejor concurso en la historia de todas las publicaciones de manganime de España. Como ya anuncié en el primer número de esta maravillosa revista, en esta fase deberéis demostrar vuestras habilidades plásticas; pues todo otaku que se precie ha intentado alguna vez, con mayor o menor fortuna, crear sus propios personajes. Para que veáis que nuestras intenciones son buenas, os lo vamos a poner facilito. El objetivo de esta entrega es: **¡Crear una mascota para Animedia!**

Las normas son muy sencillas. Tenéis libertad absoluta para decidir cómo será vuestra creación (persona, animal, cosa, alta, baja, obesa, punk...) eso sí, vuestro trabajo debe cumplir unos requisitos mínimos:

Para empezar, tiene que llegarme en papel, nada de disquetes ni CDs. No es necesario que sea el original, porque una también dibuja y sabe lo que duele deshacerse de tu dibujo preferido para que luego quizás ni te lo publiquen. Así pues, valen impresiones o fotocopias de calidad, eso sí, si vuestro dibujo es a color, intentad mandar una fotocopia en color, no seáis tacaños. Por otro lado, el formato del papel deberá ser tamaño DINA4, o lo que es lo mismo, folio normal y corriente.

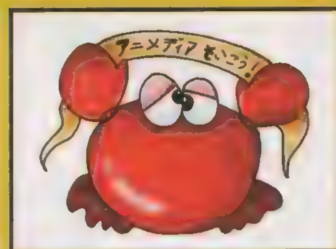
La técnica de coloreado (porque mejor si es a color) es totalmente libre; vale incluso collage. Eso sí, para facilitarme la tarea del escaneado, intentad no hacer cosas que tengan mucho volumen, y si a alguien le hace ilusión utilizar técnicas de esas que lo enguarran todo (léase pasteles y ceras) fijad los dibujillos antes de mandármelos y así también evitaréis que se os corran los colores.

Para hacerlo todo un poco más creativo os voy a pedir que le pongáis un nombre a vuestro personaje. También sería bueno, aunque esto ya es opcional, añadir un poco más de información sobre la mascota en cuestión. Por ejemplo, el porqué tiene esa forma o el porqué creéis que sería una buena mascota para la revista.

Y como me sobran unos cuantos caracteres y una imagen vale más que mil palabras, aquí os dejo con una mascota de muestra.

Aprovecho para recordaros, una vez más, la manera de participar en el concurso. Existen tres fases: la primera fueron preguntas sobre manga-anime, esta es un dibujo y la siguiente vuelven a ser preguntas, en este caso sobre cultura japonesa y japonés elemental. Deberéis solucionar correctamente las tres fases y enviarlas, las tres juntas, con los tres cupones correspondientes que, por si alguien no lo sabe aún, son los numeritos que aparecen al final de esta misma página.

Mucha suerte a todos. Nos vemos el mes que viene con cincuenta preguntitas sobre el país del Sol naciente. ¡Ya podéis ir repasando *Kanji*!



Este es el *Cangrejo Mak* (eh, ¿Qué pasa? El cangrejo de **La Sirenita** se llamaba *Sebastián* y nadie se quejó). Es originario de los Mares del Japón y sabe reconocer la calidad a primera vista, por eso lleva una pancarta que dice: "Animedia mola". (¿Veis? ¡Si hasta aprendéis japonés!). Creo que sería una buena mascota para Animedia porque se parece al *jefe* cuando se va con el yate y le da demasiado el Sol ^_^. Tiene esa forma de grano/lunar/albóndiga porque:
a) No sé dibujar cangrejos de ninguna otra manera. **Respuesta no válida.**
b) El *Cangrejo Mak* (*Makus cangrejus*) es así de raro, que me lo ha dicho *Jacques Costeau*. **Respuesta aceptable.**
c) La forma redondeada recuerda a la bandera de nuestro querido Japón. Las dos pinzas son una bonita metáfora de las dos pasiones de un friki: el manga y las chicas. Además, el color rojo es la sangre que hierve por nuestras venas cada vez que escuchamos el **Tatakae** y es también el color de la sangre de aquellos que murieron intentando construir un *mundotaku* mejor, y es también el color de la bandera china, que no es Japón pero está al lado. **Respuesta que esperamos recibir**. ^^U
Y por todo esto y mucho más, opino que mi cangrejo debería ser la mascota oficial de esta revista.



2
JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA

SUSCRIPCIÓN

SUSCRÍBETE TODO UN AÑO A ANIMEDIA POR SÓLO 28,70 € + 4 € DE GASTOS DE ENVÍO



ANIMEDIA 1 ☐



ANIMEDIA 2 ☐



ANIMEDIA 3 ☐

MARCA EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN.
TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
Contra Reembolso
Recibo Bancario
FIRMA

DNI:
DATOS BANCARIOS:

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ D.C. ☐☐ Nº de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Deseo suscribirme a Animedia a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri S/N
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el
902 19 72 64

ANIMEDIA

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior.
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR ANIMEDIA

El programa de Animedia aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\ANIMEDIA.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR ANIMEDIA

El CD-ROM de Animedia está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Animedia son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios

En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Animedia.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Animedia. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Animedia hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a: Marc@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

¿ FAN DE CAPCOM ?



¿Aún no tienes el último número de Games Tech? Entonces no te puedes considerar un auténtico fan de CAPCOM...

> Historia de la compañía.
> Análisis de sus mejores juegos, en arcade y consola.
> Personajes destacados
> Ilustradores.
> Curiosidades.
> Mascota.
> Cifras ¡y más!.

Pero no nos descuidamos las secciones habituales. Con reviews de últimas novedades y previews de los juegos que realmente interesan. Además, descubre la nueva sección de cosplay. Y todo ello acompañado de un CD a rebosar de material exclusivo.



